

NISEKOI
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
¥14
2008.3
Vol. 27

游戏·人

[传世之书]
极限流斗魂史
街头霸王20周年风云录

[斑斓之书]
挥剑苍穹的舞者
王牌飞行员的故事



Music CD

[幻影斗技]
撼天之道最终回
狼牙
——论军队格斗术

[特别企划]
且听风吟
——游戏中五十个难以忘怀的瞬间（上）

卷首特稿
PS3的复仇
解析2008 PS3复兴大计

[卷尾特辑]
时代的轨迹
潜龙谍影20周年纪念

[动漫秀] 这个有爱的世界——2007年日本动画界回顾
[映画馆] 2007年度好莱坞动画长片巡礼



本辑赠品
《战神 奥林匹斯之链》原画集



卷首



引子

这期的卷首语是胜负师在截稿前突然交给我来写的，他呵呵笑着建议我说："不如你再讲个故事吧？"这可难倒我了，因为我虽然听过不少深刻的故事，但能用来写在这里的，着实不多——坦白地说，我也确实不是一个擅长转述故事的人……

那么，这次就来讲一个发生在我身边的，真实的故事吧。

不会吃骨头的狗

我家有一只狗，名叫"豆豆"，是我读高二时父亲领回来的，那时它才刚断奶，算算现在已经有9岁了，老狗一只。尽管一把年纪，但豆豆依然非常可爱——不仅长得可爱，而且也有一个很"可爱"的特点：不会吃骨头。

这只"不会吃骨头的狗"是这样炼成的：

豆豆刚领回来的时候，我的父母怕它啃骨头时被噎到，于是每次家里做骨头菜时都不给它直接吃，而是把骨头上的肉一条条撕下来喂它。

豆豆长大后，父母依然不肯给它啃骨头，理由是"从小就没吃过，一定会被噎到"，于是继续撕着喂。我有时实在看不过去，会偷偷扔给它一点骨头棒子边缘上的脆骨作"锻炼"，然而一旦被父母看见则每次都会狠狠骂我一顿，说些诸如哎哟你这是故意想整死小狗啊之类的话，然后把脆骨扔进垃圾堆。反复几次，我也只好不给了。于是，豆豆依然享受着肉来张口的待遇。

现在，豆豆老了，依然还是和以前一样一到聚餐的饭点就静悄悄地蹲在桌下昂着小脑袋等骨头肉吃，父母也还是和以前一样一条条地把肉撕给它。有客人看到了，就问，你们怎么不直接把骨头扔给它自己啃啊？这时，父母就会十分恨铁不成钢地回答道："没办法，这狗太笨，看到没有？这么大了连骨头都不会吃。"边说边继续喂着。在客人们的唏嘘嘲笑声中，豆豆一如既往地乖乖趴在地上，用已经变得松动的牙齿慢慢地咀嚼着肉块。

我的父母真的很喜欢这只小狗，母亲经常抱着它一觉睡到天亮，父亲多年来也一直用它的照片当作手机桌面。作为一只宠物狗而言，豆豆确实过得非常舒服，衣食无忧。然而，它过得究竟幸不幸福？这是否是它想要的生活？我不知道。也许这个世界上没有人知道。

我只知道，豆豆在客人的讥讽里默默吃着骨头肉的那一幕，让我看着非常寒心，甚至可以说是恐惧。

我想，如果我没有在多年前不惜一切代价强行脱离开父母为我预设的生活轨迹，一个人来到这座陌生的城市来追寻自己的梦想，那么现在"会吃的东西"也应该不会太多吧？

这些年来，我不能算事业有成，金钱与权势更是与我无缘，但至少我很欣慰——引用同事Gouki的一句话就是"至少将来我会很自豪地对自己的孩子说，你的父亲曾经为了梦想而在这个行业最好的地方无怨无悔地付出过、努力过、奋斗过。"是的，这也是我为数不多的一种自豪。人一辈子真正能让自己自豪的事情，不多。

故事似乎到这里已经结束了。

但，我在这里同样想提醒大家的是：梦想是一回事，现实又是一回事，梦想照不进现实。这两者往往是背道而驰的，你选择了其中一方，就意味着要对另外一方做出不同程度的舍弃，而舍弃的部分是否能够令人接受，则因人而异。你现在的人生旅途可能会让你不会吃骨头，然而选择另一条道路的后果则有可能让你吃不到骨头，如果你没有做好充足的准备与足够坚定的信心，那么"变化"对于你而言将非常危险，你可能会在将来的某一天因此追悔莫及。关于这一点，本期"小编与上帝"中发来电邮的nico17758同学便是个典例，我希望你能认真地考虑好自己的现状与未来的一切——事实上，今天我之所以会在这里写下这些文字，也多半是因你而起。你的性格与际遇是所有正值人生旅途选择之际的读者中非常有代表性的一个，我希望每个人都能认真思索清楚这个问题。每一种选择都无所谓丢人，也无所谓光彩。不会吃骨头一定不光彩但不一定丢人，吃不到骨头一定不丢人但不一定光彩。

祝普天下所有不会吃骨头和吃不到骨头的狗狗们都过得幸福。

D · S

2008年3月15日



游戏 · 人第27辑

封面绘制：丁琳

封面设计：葛华栋

责任编辑：王伊浩

感谢 levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

[卷首特稿]
PS3的复仇
——解析2008 PS3复兴大计 2

[游戏人物]
忘掉翡翠 记住婕德 10
伊津野英昭 万事可为 13
迁本良三 想做就做 17

[游戏评台]
鬼泣4、失落的奥德赛等 20

[传世之书]
极限流斗魂史
——《街头霸王》20周年风云录 27

[幻影斗技]
狼牙——论军队格斗术 38

[斑斓之书]
挥剑苍穹的舞者——王牌飞行员的故事 48

[特别企划]
且听风吟
——游戏中五十个难以忘怀的瞬间（上）53

[映画馆]
2007年度好莱坞动画长片巡礼 66

[动漫秀]
这个有爱的世界
——2007年日本动画界回顾 72

[热点追踪]
值崩背后
——"实况引擎"的第三次升级 82

[游戏议会]
我的阴谋你永远不懂
——谈谈游戏中的阴谋家们 90
江山未改人已老 96

[游人小说]
我的女王大人 102

[卷尾特辑]
时代的轨迹——潜龙谍影20周年纪念 107

[小编与上帝] 122

[游乐园]
游戏 · 人第27辑音乐CD介绍 124

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

PS3的复仇

解析2008 PS3复兴大计

波斯顿东北大学的一座白色砖墙建筑里，MBA学生们正在聚精会神地倾听某自大狂型企业的故事，那是一家曾以其创新之道走向巅峰的企业，它的电视广告中出现了一个鬼气森森的婴儿在白色的房间里流着眼泪。这是一节有关某自豪的日本电子大鳄的课程，他们曾机灵地爬上了电子游戏硬件市场的峰顶，结果却把它的财富败个精光。“我将索尼和任天堂的市场策略及其产品进行对比，然后探讨为何他们会选择各自的途径，以及各途径的结果。”这节课程的授课者是格洛丽亚·巴扎克教授，她认为通过对索尼PS3策略的失败以及任天堂Wii战略的成功进行研究，她的学生们将从中受益匪浅。“这是一节宝贵的课程，研究同一个产业中两个不同企业采用不同战略产生的截然相反的结果。”

不过更为重要的是，这样一节课程在象牙塔之外的世界里，是否已给人以经验和教训——或者更为直观地说，在索尼总部里是否已从中汲取教训？这家公司已经采取了一些聪明的举措，将40GB型号的价格降到了400美元，推出了高品质的独占游戏如《未知海域 德雷克的宝藏》和《瑞奇与叮当 未来毁灭器》，而且用免费赠送几张蓝光影碟的方式庆祝其蓝光格式的胜利。索尼高层表示，这种促销方案的直接成果是在假期期间让PS3在北美卖了120万台，让它的财年内1100万台的出货量目标显得没那么遥远。

但PS3仍然落后于Wii和X360，在其他诸如售价、网络功能和游戏质量等方面，索尼还有很长的路要走。要重新取得PlayStation品牌曾有的辉煌谈何容易。但它至少已经从当初不着边际的狂想策略转型为稳扎稳打的实干战术，在某些方面，它已经露出一些羞涩的成果。经历了一年多的灾难之后，在2008年里将会是PS3性命攸关的一年，不在沉沦中爆发，就在沉沦中灭亡。幸运的是，从零售商、游戏开发商、分析家等各方面的信息来看，似乎PS3爆发的可能性更大，那么就让我们来看看索尼准备了哪些王牌，在2008年里，它将如何翻身？

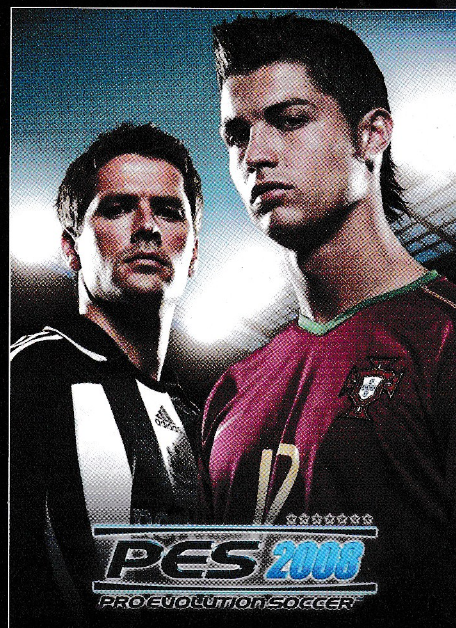
■文/清国倾城

欧洲战场已打败X360?

毫无疑问，PS3在美国仍然扮演垫底的角色，长期销售不振使其被称为落水狗。但从全球的角度来说，情况并不是那样糟糕。虽然当初试图模仿微软实现全球同步首发的努力最终没能实现，欧版主机延了将近半年，但在欧洲的表现却最为出色。在欧洲和日本，PS3早已压倒X360，这不禁让人产生这样一个疑问：无论是在欧洲还是日本，PS3面临与美国一样的问题，同样是高价格、游戏阵容不足，竞争对手也同样强大，但为何偏偏就是美国的玩家不买PS3的账？

SCEA市场部高级副总裁彼特·迪里说："如果要从更广的视野看待PS3，就要先从日本说起。首先，X360在那里是无关痛痒的——它几乎可以无视。"这是一个冷酷却又真实的宣言，随便走到日本的哪家游戏店里，你会发现售价不到2万日元的二手X360比比皆是。目前为止，微软使尽浑身解数也只不过说服了24万日本玩家投资到这部来自西方的游戏机，而且在那里X360依然没有任何回暖的迹象。对微软来说，投资日本市场的惟一收获或许就是收买了不少第三方。《新闻周刊》技术编辑N'Gai Croal说："如果将X360这场昂贵战役的目的视为是拉拢日本第三方，那么对微软来说或许这钱花的挺值。现在X360搞来了《皇牌空战6》、《Rez》这样的独占游戏，这是一个不错的开始。因此就算现在微软为X360的硬件问题花了十几亿美元，却仍然可以挤出一些小钱喂养它在日本的白色大象，哦，是白色主机。"

不过PS3在索尼的本国领土里也没有让玩家们爱得死去活来，任天堂那诡异而便宜的NDS和Wii已经把市场搅得天翻地覆。但是虽然严重缺乏能够引起日本玩家兴趣的游戏，到去年底为止，PS3毕竟已经在那里卖了160万台——虽然Wii在相同时期里已经卖掉了500多万台。一旦具有关键意义的独占作品推出，比如《潜龙谍影4》和《最终幻想XIII》，预计日本的PS3销量会一飞冲天。在日本本土打败微软丝毫不会令人意外，但是在欧洲市场同样的成功就很值得人们回味了，或许在这个市场里的一举一动才最能表明索尼的胜利计划。迪里说："PS3在欧洲取得了巨大的成功，微软是一家立足于美国本土的企业，但是不管出于怎样的原因，他们在欧洲并没有实现与北美一样的成绩。"微软在欧洲表现最出色的地区可能只有英国，目前其在英国的销量已经超过150万台，毕竟这是一个与美国本土非常相似的市场。但PS3也在奋起直追，到2月初，其在英国的销量已经突破百万，速度甚至超过了当年的PS2。而在法国、意大利、西班牙和比利时等国，PS3早已一马当先。这种势头第三方不可能没有注意到。Croal说："PS3在欧洲越成功，就会有更多的开发商和发行商优先青睐PS3。对于开发商来说，它复杂的主机结构意味着想要让一款PS3/X360跨平台游戏得到最优化表现，就要率先以PS3版的开发为主力。"



▲《职业进化足球2008》的PS3版虽然存在诸多问题，但销量超过了X360版。

PS3在欧洲的销售势头一直非常惊人，在很多个国家，《刺客信条》和《职业进化足球》的销量都超过了X360版。与微软关系相当密切的Gearbox Software公司总裁兰迪·皮屈福说："在欧洲，我们很快就会看到越来越多的跨平台游戏中PS3版销量将超越X360版。虽然听起来可能会让人有点惊异，但是这绝非毫无根据，预计到今年底，这很可能会成为欧洲市场的铁则。"

娇滴滴的姐妹花

虽然久多良木健曾经说："PS3不是游戏机，而是娱乐用超级计算机。"但所有人都知道PS3可以玩游戏，至于蓝光电影？好吧，大多数人也都知道。但你是否曾经想过将PS3和PSP连起来能实现哪些有趣的功能？真的有人试过吗？就算有恐怕也不会很多。不过当你发现让这对姐妹花共同服侍你将多么妙趣横生时，或许就会后悔当初怎么不早点发现。

就在PS3发售后没多久，一些技术高手型玩家就发现了PS3隐藏的一个小秘密：遥控功能。将PS3处理的数据转移到PSP上，用PSP进行操作。在去年发售的PS3第一方独占大作《龙穴》中，这个功能被无意识地加入其中，结果出乎索尼意料地立刻被玩家所发现。"可以用PSP遥控操作的功能就像一个隐藏要素一样，几乎是被偶然间发现的。老实说，Factor5并没有将该功能完全实现，因此我们没打算对此大肆渲染。"彼特·迪里说当初该功能只是一个小尝试，没有将其作为游戏的卖点进行宣传。后来索尼静悄悄地在最新的固件更新中加强了这一功能，这次是让玩家通过PSP遥控操作PS的游戏，这次同样是没有对其多加宣传。迪里说："我们要将PSP/PS3通信功能进一步完善之后才会对其进行商业化宣传，它有着重大意义。"在去年的TGS基调演讲中，平井一夫就已经将PSP/PS3通信功能作为一个要点进行阐述，预计在今年底，索尼对二者联动宝贵价值的探索计划将会露出其野心所在。



家用机与掌机的联动性是任天堂已经研究了十几年的领域，但是至今仍然没有太大的收获。而索尼希望让PS3和PSP的联动能够成为覆盖到人们生活各个角落的广义多媒体设备，就像当初构想的那样。PS3的视频下载服务已经从各地开始陆续展开，在美国也将于春季之内正式推出。将PS3与PSP联动，就可以让这些影视节目随时随地均可观看，这种优势是微软并不具备的。微软早就开始提供高清影视节目下载，节目阵容也相当丰富，但至今并未形成大气候。而通过PSP让用户把节目"带出家门"的做法，将会让此服务更有吸引力。这些年，以iTunes为首的网络下载服务已经证明其潜在的商业前景，未来这将会是一块难以想象的大蛋糕。对于电影下载的网速问题心存芥蒂的用户也不会被忽略。今年的消费电子展中，索尼公布了能够将蓝光影碟的内容快速转换为可以为PSP所用格式的新功能，这意味着今后用户只要花一份影碟的钱，就可以享受在家中欣赏和随时随地享乐的双重服务，这或许会要了UMD的命，但至少能够让PSP强大的影音播放功能对广大欧美和日本玩家来说不再成为鸡肋。

风水轮流转？



▲X360的低龄向游戏难以打开局面，宣传力度很大的《宝贝万岁》销量一般。

虽然大多数人认为，在次世代战争中，索尼采取了风险度最高的战略，但实际上微软和任天堂也都在承担巨大的风险。急匆匆地推出X360让Xbox过早地安乐死，而且在其硬件结构中留下了隐患；而Wii采取的是改变游戏业常识的新策略，用陈旧的画面和新的操作试图开拓一个新的市场；二者的这场赌局至少就目前看来都漂亮地取得了回报——让价格昂贵的PS3在美国陷入了困境。然而各种迹象表明，当索尼在2008年里出现转运的迹象之时，一些业内人士认为它的竞争对手很可能会转而陷入困境。

X360的流行主要是限定于铁杆玩家之间，这是一个无可否认的事实：大批高质量的射击游戏和周到易用的Xbox LIVE网络服务已经催生了一个铁杆玩家们的巨大网络社区。但是与此同时，这种"男孩俱乐部"的特点使其在精神上为大众化普及造成了屏障。目前为止，微软为吸引低龄和非传统玩家的努力（《宝贝万岁》、《Fuzion Frenzy 2》等）都没有收到成效，而索尼已经表现出其对PS3游戏类型多样化发展的追求。

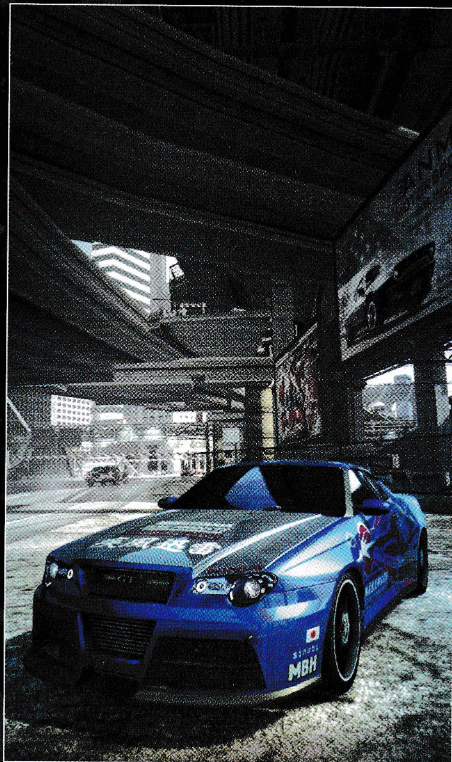
在市场扩张方面面临的挑战或许不会拖X360的后腿，但X360臭名昭著的质量问题已经严重损害其公众形象。虽然微软主席比尔·盖茨在BBC的采访中表示微软正在努力"让X360成为市面上最可靠的游戏机"，但无数坏掉的主机活生生地摆在人们面前，这些情况消费者们都看在眼里，无疑会在心中留下一根刺。

最后微软游戏工作室本身很可能会成为X360继续成功的一个最大障碍——它的第一方游戏发行能力似乎没能跟上索尼和任天堂的脚步。它所做的事似乎有点漫无目标，推出了《战争机器》、《光环3》这样的大作，同时也在制造不少的劣等品。此外，微软无法与其第二方保持良好关系，也让这一问题进一步激化——仅在去年，一些大牌工作室如Bungie Studios（《光环》）、Bizarre Creations（《世界街头赛车》）和BioWare（《质量效应》）都已相继离去，不再与微软保持甜蜜蜜的独占关系。

就算是一时风光无限的Wii也同样存在缺陷。虽然该主机已经获得了现象级的成功，男女老幼都对其投以赞许的目光，主机卖得顺风顺水。但有人认为是泡沫就终究会破灭。显然，从长远来看，该主机过时的画面使其很难满足追求尖端视听体验的玩家。此外，一批只知道跟风的蹩脚的游戏也在伤害Wii的长期可维持性。任天堂的第一方Wii游戏几乎无处不在，《Wii Sports》这种有趣的游戏都是白给的，这让很多玩家完全顾不上第三方的游戏。而且任天堂拉拢第三方的努力似乎有点矫枉过正，让一大堆莫名其妙的游戏（《Balls of Fury》、《Jenga》、《Ninjabread Man》等）塞满了货架，这只会让任天堂自己的游戏更为人所渴求。

不要奢望这种情况在短期内会得到改变，《新闻周刊》的N'Gai Croal说："第一家真正解决Wii玩家需求的第三方将会变得非常富有。但我不认为多数第三方能够有那么多时间和资源来解决这个问题。没错，他们会通过一些独占的品牌和游戏来做做实验，但是到最后他们会把它当作GBA和NDS一样——以制作简单廉价的游戏为主，面向儿童和极少玩游戏的玩家。"

跨平台游戏的翻身


▲《火爆狂飙 天堂》的PS3版表现更胜X360。

对于一部将高技术含量作为其重要卖点的主机来说，高价位理应建立在更高技术力的基础之上，然而PS3却让人们傻了眼——同样的第三方游戏，在X360上跑起来比PS3好得多。它的臭名远扬最早是从EA Sports的橄榄球游戏开始的，然后还有Valve的《半条命2 橙盒版》，更增添其讽刺效果的是，该游戏的PS3版还比X360版晚了一个月。索尼将这种现象归咎为第三方在率先上市的X360上多了至少一年的开发经验。彼特·迪里说："他们为X360开发工具的时间比PS3早得多，当把游戏从X360移植到PS3，将很难发挥出更大的效率。"

不过很多开发商在媒体的采访中表示，X360的先发优势只是X360版较为出色的其中一个原因。正在开发《战火兄弟连 地狱大道》、《边境之地》等游戏的Gearbox总裁兰迪·皮屈福说："从硬件设计的角度来说，X360没有PS3那么复杂深奥。此外由于X360先发售，创造了一个更大的用户基础以及更高的软硬件销量比。"一个关键点在于：比起硬件规格数据，第三方更关注主机的销量数字。Embassy Multimedia顾问公司常务董事兼SCEA产品营销部副总裁斯科特·斯滕堡说："对于游戏发行商这种只考虑财务的企业实体，他们在开发高清游戏时只有以X360为第一考虑对象才最有意义，因为可以吸引最多的人，同时可以在较短的时间内作出更好的画面。"

而如今，PS3获得了相当不错的假期销量提升，开发商们也有更多的时间把头扭向该主机，率先在X360上开发游戏的优势开始削弱。一些PS3游戏渐渐露出了锋芒。Capcom的《鬼泣4》利用了所有PS3主机都内置硬盘的优势，在初次漫长的安装之后，在游戏中的读盘时间得以缩短。而Criterion Games极度火爆的《火爆狂飙 天堂》在索尼的黑盒子里跑得更顺畅一些。《火爆狂飙 天堂》的制作人尼克·查农说："PS3是一部更具前瞻性的主机，因此我们认为只要我们制作的游戏能够在PS3上运行得更好，那么在两部主机上就可以都做到很好。"X360的先发优势之一就是开发者们得到的X360游戏开发工具包比PS3早一年多，因此早期的多数游戏都是在X360上开发，然后再移植到PS3上，就算是两个版本同时发售的游戏，也只不过是同步移植而已；而在PS3的销量提升之后，第三方对X360的开发环境已经非常熟悉，如果先在PS3上开发，再移植到X360上，效率将会更高，而且可以保证两个版本的效果都很好。SCEA产品营销部副总裁斯科特·斯滕堡说："现在很多公司开始意识到'如果我先在PS3上开始开发，然后再移植到X360上，效果将会比过去更好。'现在很多开发主管已经开始这么想了。"

当然也不要奢望PS3版的游戏一下子就全都鸡犬升天，但是随着开发商对硬件结构了解的不断深入，我们将会看到在PS3上的游戏越来越成熟，至少与X360相比将会各有优点。例如《黑暗领域》在X360上的画面更靓丽，而PS3版更流畅。查农说："在哪个主机上先开始开发不要紧，关键是你要以何种方式开发游戏。"

蓝光全面胜出



2008年伊始，次时代光碟之战就已经尘埃落定。曾在格式之争中惨败的索尼终于扳回一局，这次是HD-DVD步了Betamax的后尘。1月份，HD-DVD阵营仅剩的三兄弟之一华纳宣布倒戈，这家与东芝关系密切的电影公司将HD-DVD推向了灭亡的深渊，让余下的派拉蒙和环球也无心恋战。没过多久，《金融时报》报道派拉蒙也将紧随华纳的脚步，在与东芝的合同结束之后转投蓝光，因为在其与东芝的合同之中曾有这么一条：如果华纳转投蓝光，派拉蒙可以重新选择自己的立场。看来在这场征战中，东芝错信了盟友，以至于搞得自己阵脚大乱，1月份原本预定为HD-DVD召开的消费电子展宣威发布会被紧急取消。随后发生的一系列事件仿佛雪崩，各大零售商都纷纷放弃了HD-DVD，显然人们都希望光碟格式之争尽早结束，这样才能像当年的DVD一样走上快速发展之路。

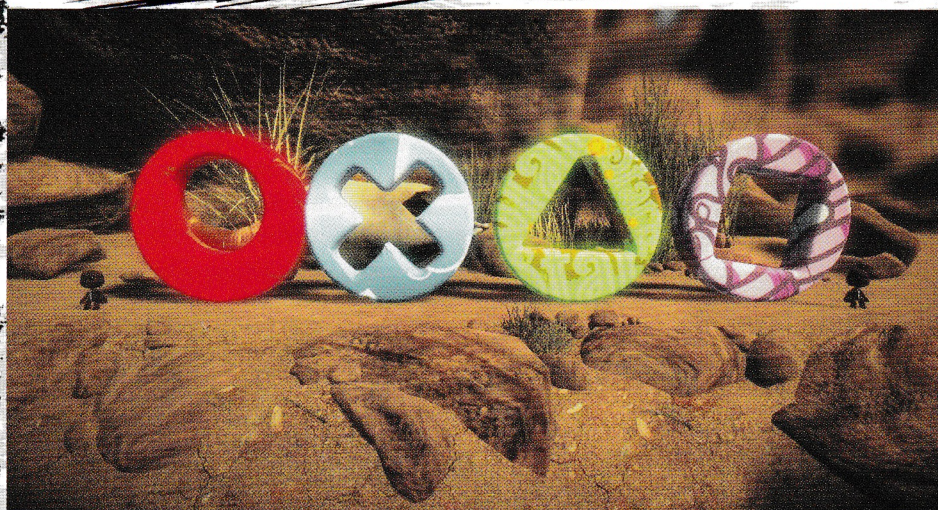
东芝终于在2月份宣告投降，蓝光最终获得了胜利。而这场仗的胜利对PS3的推动作用也将逐渐浮现。微软Xbox事业部市场经理阿尔伯特·佩尼罗说，微软将会考虑支持蓝光，而东芝正式宣布撤出之后，微软CEO史蒂夫·鲍尔默也表示不管以何种方式，微软始终会支持蓝光。《金融时报》更是有消息称，微软已经在与索尼就X360的蓝光光驱展开谈判，或许今后的X720将会内置蓝光光驱。而这就意味着微软必须为自己的下一代主机向索尼支付权利金，因为在微软面前已经没有选择，X720不可能再以DVD光驱为载体，除非这是一款完全通过网络下载方式提供游戏的主机（就像当初索尼对PS4的期待一样），否则就只有蓝光这一种选择。如此说来，索尼一直在强调的PS3有十年生命周期的说法也并非完全是在吹牛，下一代主机或许在画面上不会再有太大的进化，那么当竞争对手推出搭载着蓝光光驱的下一代主机时，已经降到大众普及价的PS3还可以再支撑很长一段时间。此外，随着可供选购的蓝光格式影碟越来越多，PS3播放蓝光电影的功能也就更加实用。

SCEA产品营销部副总裁斯科特·斯滕堡说："我们有这么一道柏林墙（HD-DVD），而突然之间，人们决定将其推倒，接着我们成为了惟一的标准，大家都涌过来了。"

蓝光胜出对PS3的促进作用是多方面的，在多媒体娱乐方面，PS3用户能够买到的蓝光电影品种将会迅速增加，其高清影音播放功能将因此发挥更大的魅力；其次，零售商将更卖力地推广PS3，因为这同时也是一台高性价比的蓝光播放器，可以推动店内蓝光影碟的销售。此外一直在观望格式之争的消费者们也终于可以放心的购买PS3，不用再担心今后出现无碟可看的局面。蓝光的迅速普及也将会让各种相关零部件的造价更加迅速地降低，让PS3的成本进一步得到控制。

市调公司iSuppli的分析家帕梅拉说："我们预计索尼今年将会对PS3再次进行降价，到了圣诞期间，那些原本想要购买Wii的消费者将会改买PS3。主机大战归根结底还是要看价格。"索尼预计到了下半财年（2008年10月之后），PS3的成本将会降到售价以下，CELL与蓝光的成本大幅降低是主要原因。不过在本财年里，SCE预计将会有1000亿日元的亏损，但索尼已经表示，下一财年SCE将开始盈利。EA预测今年PS3的销量将会达到950～1150万台，X360为600～800万台。

让玩家成为游戏创造者



如果你花了整个假期为家人设计Mii形象，并且通过Wi-Fi与朋友分享，那么你就会明白从"玩游戏"进化为"创造游戏"的乐趣。如果你已经用《光环3》的Forge编辑器制作出来的关卡杀了几百号人马，那么你可能已经是个小专家了。由用户创建游戏内容，这是索尼提出的"Game 3.0"概念的核心主题。由用户自己创建并分享关卡、角色等内容，并由此形成一个巨大的网络社区，这是YouTube之类社会化网络取得成功的秘诀，现在它也将成为游戏业的一个重要旋律。

其实早在FC时代，从《疯狂摩托车》中自创赛道的功能开始，玩家自创游戏内容就已经展现其潜力。而如今随着游戏机性能的进化，以及随时与网络连接的特性，使得这种子类型很快就会腾飞。《小小大星球》等重要作品就是为这种趋势贴身打造的，索尼正期望从这种潮流中牟利。Rockstar制作人巴瑞拉说："我相信由用户创建内容是自然而然的进化，这是玩家对网络发达的新主机深入掌握后的必然结果。"

SCEE开发的《歌星》就是一个很好的尝试，这款游戏通过PlayStation Eye让你进入卡拉OK游戏中，让你自己成为MV的明星，还可以给自己的演出拍照和录像，然后在网上发布，成为网络名人。这和《美国偶像》（或者说《超女》）加YouTube的网络概念可以满足很多玩家的明星梦，一旦成功可能会一发而不可收拾，不过更多的传统玩家需要的是与游戏关系更密切的自创内容。PC玩家一直都在为自己喜欢的游戏制作MOD，这种趋势也随着《虚幻竞技场III》的发售而在PS3上出现。PlayStation NETWORK主管艾瑞克·蓝波尔说："或许想要自己制作MOD的人不会太多，但是想要下载别人做的MOD尝试一下的却大有人在，我们很早以前就想在我们的主机上实现这一点，只是一直受到技术限制。"

将于9月份发售的《小小大星球》是今年最大的话题作之一，该作技术指导亚历克斯·伊万说："我们一直在拉伸PS3的性能，隐藏游戏创建的所有复杂性，给人以简单、自然而有趣的感觉。"它带给人们的是游戏开发新手的梦想：一个界面简单的平台动作游戏编辑器，拥有丰富的选择和强大的功能，可以四人网络协作，在古怪的、物理效果丰富真实的世界里创造各种物体，设计完成后，可以与PSN社区上的朋友们分享，这是一个让人们放飞想象力的创意舞台。

卷首特稿

《Home》敞开家门

“它成功了！”假期刚过，PSN主管艾瑞克·蓝波尔如此由衷地欢呼。他满面红光，逢人就说PS3的网络服务在假期里一点儿问题没有，而对手的Xbox LIVE却故障不断，让掉线的X360玩家们愤怒不已。

但是现在还没有让索尼在微软面前吹嘘网络的资本，免费也好，无故障也罢，用户数量大大落后于微软是铁一般的事实。而且在网络服务本身的设置上，也有诸多不及之处，比如跨游戏的好友列表，又或者是让玩家围着团团转的成就系统。但是，索尼手里还有一张王牌，这就是《Home》，一个据称是把微软所有的一切用虚拟世界的方式带给玩家，同时带来更多有趣内容的网络社区。用户可以在这个有点像《Second Life》的世界里拥有自己的房子，并且对其精心打造，还可以在公共场合与其他玩家聊天，玩一些简单的街机游戏，展示从某些PS3游戏里得到的类似于成就的“战利品”，在电影院里欣赏最新的预告片，甚至在自己的家中与朋友一切分享电影和音乐，而这一切都是免费的。懒得启动《Home》的玩家可以直接从XMB主界面将好友邀请到多人游戏中共同作战，或者与好友聊天。

《Home》的概念为绝大多数人所赞叹，但是还有很多人怀疑这是否会和索尼的其他产品常常发生的情况一样——在正式推出时缩水得一塌糊涂。《Home》将何时发布至今还没有定论，但预计在其推出时，之前公开的绝大多数功能都会就位，彼特·迪里说：“从我们的角度来说，如果把第一印象就搞砸了那简直是耻辱，我可不想让人们说‘嗨，看来也不怎么样嘛！’”



多数开发商对《Home》的前景也十分看好——特别是该服务可以让他们为自己的游戏设立一个专属的虚拟空间。“在这样一个地方里，《未知海域》这样的系列可以一直存在并成长进化，直到下一款游戏的推出。它比访问官方网站有趣得多，因为有丰富的个性化内容和用户互动性。”顽皮狗工作室的艾米·赫宁说。这些互动性的可能性是无穷的，比如说开发者们可以访问《Home》的公共场所，与人们分享游戏的幕后花絮。

与此同时，游戏开发商们正在用谨慎的目光和有限的热情观察《Home》大门的敞开。“为了让这些空间活跃且保持新鲜感，就意味着我们的开发团队要为其制作大量新内容。”赫宁说。也就是说，《Home》世界中为游戏公司保留的地盘是需要投入精力去创造和维护。某PS3独占大作开发商已经确认他们的游戏将不支持《Home》，因为所有人都忙着把游戏做完。赫宁说：“希望它不会是一个太大的负担，只要我们在游戏开发中时刻想着Home空间，我们为游戏创作了那么多内容，用现有的模型、贴图等内容为Home做一点东西应该是很容易的。当然我们也可以与外包公司合作，分担一些开发团队的负担。”

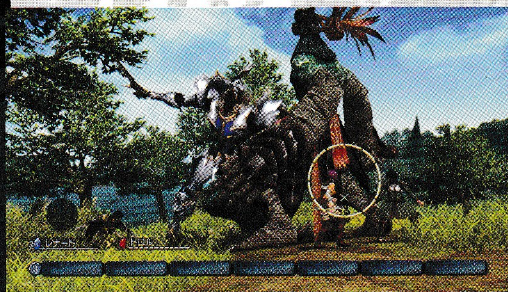
听起来，《Home》的野心不小，不知道当它正式推出之后，我们是否能够听到艾瑞克又一次欢呼“它成功了！”

独占大作的反击

以上种种因素都是PS3在2008年里崛起的助推因素，但是即便将其全部加起来，也远远抵不上另外一个最重要的理由——这就是所有游戏机赖以生存的游戏软件。游戏阵容永远是游戏主机大战的决定性因素。将PS3当前的游戏阵容与之前的家族成员在同一时期的处境相比，将会发现索尼的这第三代主机确实是要弱一些。但曾以游戏种类丰富为骄傲的PlayStation不会骤然成为游戏的荒漠，由于PS3的主机结构复杂，使得大作的开发延缓了时日，导致初期高品质独占游戏较少，但进入2008年后，索尼将发起独占大作的猛烈反击，只要能在这个最重要的环节交出令人满意的答卷，PS3的复仇计划将最终得以实现。

白骑士物语

作为Level-5公司的第一款PS3游戏，《白骑士物语》也将成为PS3上第一款意义重大的日式角色扮演游戏大作，之前公布的大致发售时间为2008年春夏之际。本作的开发规模非常恢弘壮阔，游戏时间为50～60小时左右，将会超越Level-5以往的所有游戏，游戏设定原画中的那些巨型场景和怪物也令人大为期待。Level-5社长日野晃博曾经表示索尼原本计划让该作成为PS3首发游戏，为此要求其将游戏的开发规模缩减，但日野晃博最终坚持要将其打造成角色扮演游戏的鸿篇巨制。不过去年TGS上该作展出的试玩版反响不佳，因此估计要进行比较大幅度的调整，游戏发售计划或许会因此遭到影响。



潜龙谍影4

SCEA市场部副总裁彼特·迪里曾说：“《GTAIV》将会是今年的一款伟大的产品，但老实说，我们今年更为全力支持的将会是另外一款伟大的产品，它就是由第三方在PS3上独占推出的《潜龙谍影4》。”把《潜龙谍影4》的重要性放在千万级大作《GTAIV》之上，足以表明该作对PS3的重要意义。虽然距离发售还有将近三个月的时间，由索尼与Konami联合开展的宣传活动已经有山雨欲来的势头了。而且索尼已经宣布将在该作发售的同时推出一款与80GB版PS3同捆的套装，且售价与普通的80GB版PS3相同，也就是说，如果购买80GB版PS3的话，这样一款巨资打造的大作相当于免费赠送！而且与PS3主机同捆的这种促销方式，很有可能是索尼对《潜龙谍影4》的一种包销行为，因为按照过去的经验，这种白送游戏的套装必然大卖（《机车风暴》就是这样卖过300万套的），而每卖出一套Konami都会从中获得收入分成，这样就降低了《潜龙谍影4》高成本的风险，这应该也是该作能够坚持PS3独占的原因吧！



从近期不断传出的消息也让人对《潜龙谍影4》的质量更充满期待，本作助理制作人莱恩·佩顿说：“为PS3开发一款杀手锏级3A大作的压力已经把我们的团队推向极限，我们大多数人在这三年来都将最好的时光献给了这款游戏，当你看到它带来的兴奋感时，就会觉得这是值得的。”而且该作在剧情上也可以说是系列精华的缩影，被宣传为斯内克的“最后一战”，战斗方面也会有更多紧张激烈的枪战，与时俱进地发挥次世代游戏所强调的战斗火爆性和兴奋感，无疑是系列玩家绝对不容错过的一作，就算是从未接触过该系列的人，在铺天盖地的宣传之下，想必也会对其充满兴趣吧！

薄雾

《薄雾》是育碧为PS3制作的一款难得的独占游戏，目前已经确定将会在5月份发售，正好夹在《GTAIV》和《潜龙谍影4》之间。该作由Free Radical Design开发，不少主创人员都是曾经参与制作了《007黄金眼》的老牌游戏制作者，而《薄雾》也是育碧重点打造的新品牌之一，使用了为该作贴身打造的新引擎，在全局光照和火焰效果等方面有出色表现。该作原本是PS3和X360版同时发售，但是在索尼的E3 2007展前发布会中宣布为PS3限期独占游戏，得到了索尼的大力宣传。Free Radical后来在德国莱比锡游戏展中表示目前没有PS3之外版本的开发计划。



铁拳6

《铁拳6》的街机版已经于去年11月26日发售，按照以往的经验，PS3版理应于今年春季之内发售，只是目前NBGI对PS3的态度似乎不是很积极，因此目前对该作的发售时间仍然没有确定的消息。不过本作街机版使用的是基于PS3架构的街机基板，移植难度方面应该不会很大，而且以Namco过往在街机移植游戏上的优良传统，PS3版《铁拳6》大概也会实现120%的超高移植度吧！只是如今NBGI对X360十分热情，因此《铁拳6》说不定也会成为一款跨平台游戏。





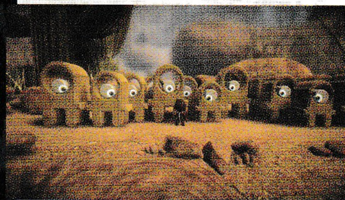
杀戮地带2

背负着“Halo Killer”头衔的《杀戮地带2》对索尼来说是一款不容有失的游戏，也是索尼向世人展示PS3真正机能的重点之作。从去年公布的实际游戏画面来看，《杀戮地带2》的画面并不是让人十分满意，似乎有点故意把画面调黑以遮丑的嫌疑，比起去年底发售的《使命召唤4》好像还差了一小截。不过这毕竟只是一段完成度较低的游戏演示，随着开发度的提高，游戏画面还有进一步提升的空间，而且索尼为其砸入了血本，完全可以通过为其制造大场面以弥补画面细节的不足，不管怎样，这款游戏必须向人们展现次世代游戏的真正风采。前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森说：“我们已经有一个可玩的版本，它超出了我们两年前设下的目标。”

负责该作开发的Guerrilla Games公司曾直言不讳的说，《杀戮地带2》解析度720p，每秒画面30帧，这听起来有点令人失望，不过也是一个比较诚实的说法，而且从之前的演示来看，30FPS的画面已经比人们想像的流畅许多。该作号称每个关卡的容量就超过了2G，每个士兵脸部所用的多边形数量就几乎等同于一代整个关卡所用的数量。不管怎样，要从微软手中抢走一些主视角射击游戏玩家，《杀戮地带2》必定要有过硬的游戏素质。

小小大星球

美国任天堂总裁雷击曾说：“希望Wii上能够有《小小大星球》那样的游戏。”这位以善于羞辱对手而闻名的海地美国人能够说出这种赞许对手的话非常令人意外，也更证明了《小小大星球》目前在整个游戏业里的超高认知度。业界著名分析家迈克尔·派屈特曾经在TGS期间表示：《小小大星球》才是PS3的救星！过去索尼开发的这种创意型游戏很多，但是大多都只是小品级游戏，对于主机销量的推动作用无从谈起。但《小小大星球》却不同，这是一款只有实际玩到才能体会其惊人乐趣的游戏，在2007年的游戏开发者大会中引起了轰动，几乎所有体验过的媒体记者与业内人士都对其赞不绝口，而且多数分析家也都对其销售前景非常看好，认为是吸引非核心玩家的杀手锏。正如雷吉所说，如果这款游戏是任天堂发行，几乎有可能成为《马里奥》级别的游戏，如今留给索尼的疑问就是如何做好它的宣传工作了，在质量已经得到众多权威认可的情况下，它的销量将直接取决于宣传是否到位。索尼将它安排在9月发售，即每年秋季商战的开始，可见对它的重视程度是非常高的。



海豹突击队：对峙

“《海豹突击队》系列”过去曾是PS2在北美最多人玩的网战游戏，前三作的销量都轻易过百万，其中一代的销量更是将近350万套。目前该系列有日渐式微的趋势，因此这次在PS3上的新作SCEA希望能够有全新面貌，于是起用了新工作室Slant Six负责开发。这是一款仅提供网战模式的游戏，对应32人对战，而且游戏中的场景可以摧毁。另外，由原系列开发商Zipper Interactive开发的系列正统续作目前也已经在制作中，该作将会包含完整的单人和多人模式，号称将会引入风格迥异的新要素。



大逃亡

这是一款至今仍仅限于影像展出的游戏，在2005和2006年的E3展中都公布了影像，素质惊人，但十有八九是CG动画。自此之后，该作就再也没有消息公布了，还传出了该作已经被取消的传闻，绝对可以算得上典型的雾件。尽管如此，《大逃亡》是对索尼意义重大的一个游戏系列，初代销量超过300万套，在欧洲尤其畅销。目前该系列的编剧Katie Ellwood已经确定该作并未停止开发，由于已经开发了三年多，负责该系列的Team SOHO也一直在进行该作的开发，看起来年内发售的可能性很大，如果能够赶在年内发售对欧洲地区的促进作用将会非常明显，而且今年秋季X360上会有《GTAIV》的独占资料片，PS3确实需要这么一款独占游戏抵挡其攻势。



Getaway PS3 Screen Test © 2005 Sony Computer Entertainment Europe

机车风暴2

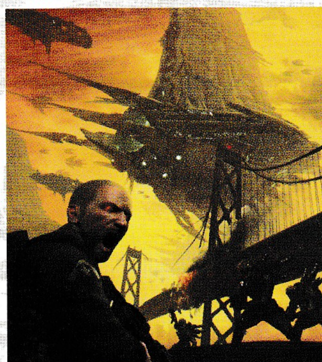
《机车风暴》是目前PS3上的惟一一款300万级大作，虽然其中有很多都是随同捆版主机附带的游戏，但该作本身的素质确实是得到了众



多玩家的认可，在酷爱赛车游戏的欧洲尤其受欢迎。目前《机车风暴2》已经确定将会在2008年秋季发售，本作将会有16条新赛道，对应16人网络比赛，也可以进行线下的4人分屏比赛。本作的一大特色就是会有大量丛林赛道，这也是最能表现机能的场景类型。由于《GT赛车5》今年内在欧洲推出的可能性不是很高，《机车风暴2》将成为年底吸引欧洲赛车游戏迷们的法宝。

抵抗2

全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》称："《抵抗2》将会是一个任何人都不容错过的史诗，它将会是2008年最大型、最大胆和最多人玩的游戏之一。"作为PS3初期评价和销量最高的游戏，《抵抗》已经成为PS3的一个标志性系列，时隔两年推出的续作，将会是Insomniac公司对PS3性能深入掌握之后打造的一款全方位进化的大作，它的很多新特色都让人期待，比如超级巨大化的新敌人类型、60人网战模



式、可8人合作进行的剧情模式等等，这些都使其成为今年秋季最值得期待的主视角射击游戏之一。

GT赛车5

《GT赛车5 序章版》是今年春季PS3在美国和欧洲地区的重点之作，虽然只是一个序章版，但已经具备普通百万大作的号召力。该作去年12月在日本发售，销量迅速突破25万套，以PS3的用户基数来说这是相当出色的成绩，而且该系列一直是以欧美为主力，因此全球销量突破百万并非奢望。PS2时的《GT赛车4》是在《GT赛车4 序章版》的一年之后发售，由此推算，日版《GT赛车5》也很有可能于今年末发售，不过欧版和美版应该是要等到2009年了。

《GT赛车》是索尼自家惟一的千万级大作，系列前几作的销量全部都突破了一千万套，如果《GT赛车5》能够赶在年内推出，其重大意义不言自明，对PS3的销量促进作用将不亚于《光环3》。本作是系列中首款对应网络比赛的一作，而且还将与《Home》融合，可以直接从游戏进入到《Home》的网络世界，甚至有可能可以把本作中获得的赛车停在



《Home》中的自家车库里。在画面上，玩过日版《序章版》的玩家应该都会感到满意，据称完整版的《GT赛车5》还将进行大幅改良，成为展示PS3真正机能的游戏。

走向务实之路

SCEA市场部副总裁彼特·迪里访记

一年前，有记者向SCEA总裁杰克·特雷顿提问他对Wii的看法，得到的回到是："我不知道它(Wii)是否真的开拓了市场。"一年后，显然Wii开拓市场新领域的成绩得到了承认。Wii成功的原因是使用了低价加操作创意的策略，这与PS3的方向几乎恰恰相反，因此当人们向SCEA市场部副总裁彼特·迪里提问PS3的战略时，也免不了会把Wii搬出来。

"如果你想要的是一台便宜的、技术含量较低的主机，我们手头上已经有一部了：它叫PlayStation2。它比Wii还要便宜。我们的PS2卖得比PS3还多(假期期间)，因此很显然很多消费者对价格是非常敏感的……如果Wii真的成功将新消费者带入市场，那么这对我们所有人来说都是好事。但我们有很多一直在栅栏外等着想要跳到PS3花园里的消费者们……我们有很多非常忠诚的PS2用户，有超过4000万台PS2(美国)。"彼特·迪里

> **"我知道，我们曾把自己描绘成一家骄傲自大不听消费者意见的狂妄企业。"**
>
> **——SCEA市场部副总裁彼特·迪里**

说。PS2庞大的用户基础是PS3最大的财富，在2007年里，价格成为这批用户迟迟不肯更新换代的最大理由。索尼在游戏业里雄霸十几年，消费者能够接受怎样的价位自然心中有数，那么为何还要冒险推出一台价格超越常识的主机？为何在Wii成功之后，索尼没有把PS2重新包装再加点动作感应，把Wii彻底挤出市场？当然，动作感应虽然不是什么尖端技术，但是开发起来还是要投入时间和资源的，而且最重要的是还要投入大量人力开发对应的游戏。索尼对于PS2的计划充满自信，它很可能会成为有史以来最长寿的电视游戏机，至于Wii，索尼不知道动作感应是否会成为长久趋势，但是与当初说起Wii就一脸鄙夷的态度不同，如今的索尼踏实了很多。迪里说："我想，如果动作感应成为了长期的趋势，我们总会找到一种方式将其带到我们的主机上。"

迪里说的这种方式当然不会是六轴手柄。自从该手柄公布以来，就让索尼受尽了白眼，不仅被贬为抄袭，更糟糕的是几乎没有一款游戏的六轴操作特性得到真正的赞许。这不禁让人们产生这样一个念头：不如在首发时就沿用过去的手柄，或许还可以让主机卖便宜点。这是一个无论索尼如何解释都无法令人满意的问题，至今，迪里在记者的访问中仍然将六轴的恶劣反响视为习惯了传统手柄的玩家对于六轴"缺乏耐心"。不过索尼到底是低下了高贵的头，为玩家推出了振动六轴手柄，当厂商无力引领潮流，最明智的选择就是顺流而行，玩家需要振动，就给他们振动，这是平井一夫提出的"倾听客户之声"原则的表现。振动六轴手柄于去年11月11日在日本上市，美版也将于4月份推出，这将会成为索尼激活北美市场的王牌之一。

索尼曾表示振动是过时的技术，PS3不需要振动，现在振动六轴手柄的出现无疑是索尼自掌嘴巴的表现。不过自从PS3公布以来，类似的案例已经不止一次。索尼曾激情宣传PS3的向下兼容能力高于X360，因为索尼直接在PS3里加装了PS2的芯片；后来的结果是X360通过补丁实现越来越多游戏的向下兼容性，而索尼在其40GB PS3主力机型中摘掉了PS2芯片，取消了向下兼容能力。对此迪里有何解释？

"我们先来说说向下兼容能力。它对我们仍然是重要的，如果你需要，仍然可以买到这样的机型，而我们认为我们在向下兼容性的态度方面与对手有强烈的反差。当他们从一个平台进入到另一个平台，就完全不再为旧平台开发游戏，然后连主机生产也停止了。接着他们说'第三方，如果你想要为旧主机开发游戏，那是你们自己落伍了，我们要继续前进。'而我们根据调查发现，现在人们最希望的仍然是PS3降低售价，因此就看到了砍掉兼容性可以降低成本这一事实。"

况且，以PS3的强大性能，有朝一日像X360那样完全以软件模拟的方式兼容PS2游戏并不是没有可能。PSN主管艾瑞克表示，从技术角度来说，软件模拟的方式完全可行，通过固件更新实现对PS2的兼容还是有希望的。至于振动功能，撇开索尼关于"振动功能太落后"这一言不由衷的说法，振动功能的回归其实应该算是索尼对消费者负责的最佳表现，彼特·迪里承认了PS3手柄最初取消振动功能确实是与Immersion公司的官司纠纷有关，而当索尼听到了消费者对此的强烈反响之后，毅然决定将已经拖了5年的官司尽早结束，按照Immersion的要求赔偿了侵权费，还另外支付了一大笔费用让振动功能回归，总共花费的1.5亿美元正是为倾听消费者意见而买的单。"我知道，我们曾把自己描绘成一家骄傲自大不听消费者意见的狂妄企业。但是从我们的角度来看，至少让振动回归是为消费者做了一件实实在在的事，带来了对他们来说很有意义的东西。"这一句实实在在的话代表着索尼的公关策略从狂妄型向内敛型的转变，在自大吹嘘的漫天言论中显得难能可贵。

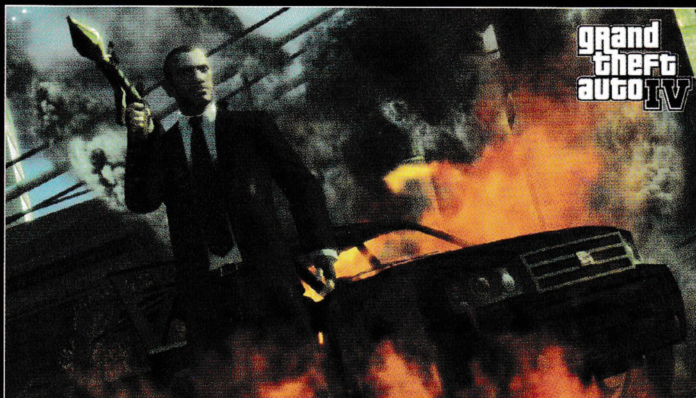
但PS3仍然是最昂贵的次世代主机。在过去399美元是高性能新主机首发的标准价，但PS3是在发售了一年之后才实现了这个价位，而X360价格更低，而且性能相当。"我知道400美元仍然是昂贵的，但是它将继续降低，而且还有一点是我们不断向让人们阐述的：这就是10年的生命周期。我们刚过了一年多。随着生产效率的提高，随着蓝光成为标准的消费电子产品，成本会越来越低。"问题是，PS3能否把价格降得比X360还低？特别是在《横行霸道IV》这款巨作降临之时，众多玩家可能会不再观望，这时他们或许会挑选一部价格较低的主机体验《横行霸道IV》，因为两个版本完全一致，而且X360版还有独家资料片。还有一个潜在的威胁是X360的大降价已经蓄势待发，最近欧版X360降价幅度达80欧元之巨，这意味着在美国估计很快也会降价，而且此次降价可能会有很大幅度，毕竟X360发售了两年半，售价仅有小幅降低，还没有正正经经地进行过大降价，若是搭配《横行霸道IV》的发售来一场价格攻势，也许PS3好不容易争取到的一点冲劲会遭到大大的打击。不过从迪里的语气推断，PS3的成本缩减计划进行得很顺利，这也是索尼多位高层屡次向媒体暗示的信息，目前业界都在期待着PS3于7月份的E3展中再次宣布降价，这样在4月份的《横行霸道IV》、6月份的《潜龙谍影4》之后，就可以完美承接被一路推高的市场需求。

> **"我知道400美元仍然是昂贵的，但是它将继续降低……"**
>
> **——SCEA市场部副总裁彼特·迪里**

要想让PS3重现PS2的光彩，最重要的还是要有持续的高品质大作供应，PS3的手头上掌握着《潜龙谍影4》和《最终幻想XIII》等大作，但比起PS2时代，其独占游戏阵容还是薄弱许多。"我们目前已经得到了一些独占游戏，我们将会继续与他们谈判。但是我们的方式与竞争对手不同：不是写一张数额巨大的支票就完事了。"迪里说，索尼现在只有在对双方都有好处的情况下才会谈独占权，比如《最终幻想XIII》这种立足于日本国内，而且必须有华丽画面的游戏，此类游戏与PS3有相互依存的关系，因此虽然其重要性很高，但是获得其独占权的代价也许不是太高。换句话说，索尼不愿意在取得独占权方面花太多的资本，索尼要做的是让PS3上有足够的游戏阵容——哪怕其中绝大多数都是跨平台游戏。用拉拢第三方独占游戏的钱，足以让索尼自己做出更多的第一方独占游戏，因此早在几年前，索尼就把各工作室统合成了"索尼全球工作室"，加强自身的游戏开发实力。"我们的开发团队比微软和任天堂加起来都大，我们知道要让我们的主机表现出与其他主机不同的独特之处……未来将会有很多惊人的东西公开。"迪里说。

只用了一年，PS3上已经诞生了四款第一方的百万大作：《机车风暴》、《抵抗》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》和《未知海域 德雷克的宝藏》，这是索尼第一方取得的前所未有的佳绩。因此不少分析家认为，在微软和任天堂的压力下，索尼在某种程度上或许会成为第二个任天堂，用大量的大作品牌自给自足。2008年，PS3的第一方游戏阵容将会更加强大，更重要的是，它的类型涵盖面更广。迪里说："我们不会过于专注某特定的游戏类型，而是会带来其他主机不具备的深度和广度。"X360拥有强大的游戏阵容，但主视角和动作射击类游戏所占比例太大太强，虽然其他类型的出色游戏也不少，仍难免被讥讽为"主视角射击专用机"，这也是其给人以过于铁杆向的重要原因。索尼的方针是各种游戏类型的平衡，因为要像PS2那样成为一亿多用户拥有的主机，就必须在各种游戏类型上都有丰富的选择。索尼为2008年准备的PS3游戏阵容也在朝多样化的方向努力，竞速类有《GT赛车5》(或者至少是《序章版》)和《机车风暴2》，主视角射击类有《抵抗2》和《杀戮地带2》，老少咸宜类有《小小大星球》，动作冒险类有《潜龙谍影4》，格斗类有《铁拳6》，角色扮演类有《白骑士物语》……在各种游戏类型上都要有令人无法抗拒的大作，这是索尼在游戏阵容安排上的主要原则。

"我不认为在PS3上发生的事有什么是我们完全没有预料到的，我们知道我们不是率先上市的，我们知道我们的主机是最贵的，我们也知道主机首发的供货量有多少，从这些条件已经可以看到会有一个怎样的发展情况。"迪里说，PS3是选择了一条难走的路，这一点索尼早有准备，但"我们的态度永远是自信的，这一点从未改变！"



▲市调结果显示，玩家对PS3版《GTAIV》的倾向度高于X360版。

全新栏目 游戏人物 第二回

■文／Lancer&delphi

忘掉翡翠 记住婕德

婕德·雷蒙德小档案

表面上看，婕德·雷蒙德正经历着职业生涯的一段美妙时刻，由她领衔开发的《刺客信条》令整个业界眼前一亮。单从销量看，我们便可以找出500万个理由来证明游戏取得的巨大成就。也许很难有人相信，婕德对自己塑造的角色埃泰尔却充满着艳羡之情，游戏中，这位阿萨辛刺客从不引人注目，却使他更容易达成目标。两年前，在婕德以"美女制作人"之姿亮相于镁光灯下时，她俨然成为游戏产业的新旗帜，但随之而来的对《刺客信条》的种种非议则使其被讥笑为"甘愿作秀的花瓶"。对多数玩家来讲，婕德代表着游戏世界一种不可或缺的色彩。从打造个人品牌的角度而言，她当然是成功了，但在顺利完成《刺客信条》开发之后，这位来自冰天雪地的魁北克的女性还必须向世人证明，真实的她与人们所理解的并不相同。



在游戏产业大起大落的风潮中，在很多明星制作人纷纷黯淡之际，处在风口浪尖的婕德，面对种种困扰与争议，却使自己毫发无伤。现在，婕德依然是引人注目的明星，但她却主动减少了曝光的机会，"希望有更多的时间来思考游戏的未来"。在一定程度上，婕德的行事方式挑战了内敛、低调、保持个人神秘感的游戏设计师的传统形象，她的性格与遭遇有着明显矛盾的一面：她是游戏产业作秀最多的制作人，但是她的同事和朋友公认其是一个安静甚至严苛的人；她频繁出现在镁光灯下，但几乎没有人从她嘴里撬出她不想谈论的话题；当很多人揣测婕德会进入娱乐圈发展时，她却投身于"青少年远离暴力"的公益组织活动；她比很多同行更有管理天赋，却对游戏业的基本精神有着强烈的执迷。

●如果你身陷在一座孤岛，只能选择一款游戏，它会是?

如果是独自一人，我会选择《俄罗斯方块》，如果还有同伴的话，那一定是《卡坦岛》!

●周末最喜欢的活动是?

随心所欲，从不事先计划。

●你经常逛的网站?

Engadget、Bluesnews和Gamespot

●你最喜欢的五个乐队或艺术家?

摇滚乐队The Arcade Fire、The Killers、The Shins、以及Dr. Dre和little Louis Vega参与制作的所有唱片，The Pixies、David Bowie……

●你最喜欢的五部电影?

《英雄》(中国)、《鬼玩人2》、《七侠荡寇志》、《夺宝奇兵：法柜奇兵》和《这个杀手不太冷》。

●你最喜欢的五部电视剧集?

《迷失》、《双面女间谍》、《反恐24小时》、《饮料杯历险记》和《殡仪馆风云》。

●你最喜欢的五部游戏?

《生化危机4》、《波斯王子：时之沙》、《啪啦啪啦啪》、《铁拳3》和《塞尔达传说：时之笛》。

●你工作过的城市?

纽约、旧金山，现在是蒙特利尔。

中国血统

在互联网上活跃着一群自称"翡翠帝国子民"的玩家，事实上，他们并非Bioware的Xbox游戏《翡翠帝国》(Jade Empire)的爱好者，而是婕德(Jade Raymond)遍及全球的忠实拥趸。颇为巧合的是，《翡翠帝国》是一部以中国古代文化为背景的动作角色扮演游戏，在婕德身上同样流淌着1/4的中国血统。她的祖母是一位华裔，尽管婕德从未来访过中国，但透过她迷人的笑容，我们还是可以感受到来自东方的妩媚。1975年春天，婕德降生在加拿大魁北克省蒙特利尔市一个普通的中产之家。平日她最喜欢做的事情是与祖父一起去冰钓，并且每次都能收获数十斤的鳕鱼。在度过了无忧无虑的童年生活后，婕德就读于蒙特利尔市区的圣母玛丽亚私立中学，像很多年轻女孩一样，她喜欢听说唱乐先锋Dr. Dre反叛风格的歌曲，乐于在周末参加聚会或是追逐某个电视明星的节目，但并没有到沉迷的地步。"(那时)我不记得自己特别迷恋过什么事物，比如电视节目，它们大多是重复的，常让我感到被动的接受。"婕德回忆说。

最终，一个开放的，充满无限可能的世界深深的打动了她：某年暑假，婕德初次接触到电视游戏，并产生了浓厚的兴趣，在拥有了一台Apple2电脑后，她深信自己找到了梦寐以求的生活。婕德的性格中有那么一种强烈的自我摸索精神，她渴望挖掘更大的世界。在沉浸于各类游戏软件的同时，她开始学习一切有关的知识，渴望制作一款属于自己的游戏，这在潜移默化间完成了对其个人游戏事业的第一次启蒙。"那年夏天，我大部分时间都在自己的房间度过，玩游戏，弄电脑，写程序，一直到我两眼发花。"婕德笑着说道，"学好编程的惟一途径就是勤动手，不是在课堂上或者拿着书在床上翻翻就能学好，你要端坐在电脑前，面对面揣摩它是怎么运算的，并最终用比它更聪明的方法征服它！"

1980年代中后期，一大批天才设计师脱颖而出，以他们的勇气、智慧、创新和不懈的努力，为游戏产业勾勒出一幅壮丽而纷繁的图景。少女时代的婕德尚不能完全领悟其中蕴含的价值，但约翰·卡马克、彼特·莫里纽斯这些传奇设计



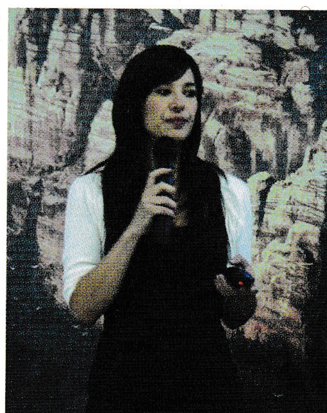
■婕德和她的开发团队。

师的成功故事，依然会令她心驰神往。无论如何，游戏世界是她的乐趣所在，为了购买新游戏和电脑配件，婕德在学校附近的一所医院打工，担任夜间的电话接线员，她的主要工作是根据来电呼叫，安排调度不同科室的医生进行急诊。尽管工作本身并不繁重，却带给婕德莫大的压力，因为病人能否及时救治，在一定程度上取决于她电话接线的快慢。这段工作经历，让婕德开始审视并思考自己生命的价值，一位教堂神父的话给了她很大的启发："作为基督徒，我相信人生是出现在舞台的那一刻，失败与黑暗则是在生命背后衬托光彩的布景，每个人的人生都会扮演不同的角色，尽力把这个角色做好，就是最精彩的演出。"

"我不再怀疑自己将要扮演的角色，我要做一名游戏设计师。"这是婕德16岁时的想法，在此后的岁月中，从来没有改变过。高中毕业后，婕德就读于蒙特利尔的麦吉尔大学，主修计算机专业。入学之初，她就颇有主见的规划起自己的职业生涯，决定去一家大型游戏公司实现她的梦想。那时一种普遍的看法是，游戏设计师应专注于编程和软件开发，但婕德却坚持认为美术素养同样不可或缺，并利用业余时间考取了美术专业学位。在大学期间，婕德幸运的获得了去IBM实习的机会，加入一个从事儿童教育软件研发的团队，以往婕德设计的软件大多是单打独斗的成果，而现在需要与数十名专业设计师一起工作，这段经历让婕德意识到，仅有天马行空的想像力是不够的，协作和团队精神同样是设计师应该具备的素质。值得一提的是，婕德曾参与过一段关于人机互动的短暂研究，对于这个相对陌生的领域，她表现出了特别的关注。

游戏设计师早期的经历与兴趣，往往会对职业生涯产生无法忽视的影响。婕德从小就在一个宽松、温暖的家庭环境中成长，婕德的叔叔和姐姐都是她最好的游戏玩伴。从纯粹玩家的视角看，婕德精力充沛、涉猎极广。在她最喜爱游戏的名单上，既有《生化危机4》、《波斯王子：时之沙》这样经典的动作游戏，也有《智能方块》、《生日危机》这些另类的创意作品，在《铁拳3》中婕德最擅长的角色是风间仁，闲暇时她会同朋友一起在桌面游戏《卡坦岛》中建设自己的荒岛文明。有趣的是，婕德还有一些特殊的嗜好，如果一部游戏涉及猴子、古怪的日本姓氏或僵尸等元素，她便会难以自拔的爱上它，"我最喜爱的游戏角色是大金刚。"婕德宣称。看上去，我们似乎很难清晰勾勒出婕德喜爱游戏的共通风格，但我们依然能够挖掘出一些有价值的线索，婕德喜爱的游戏，大多拥有一个或复杂或宏大的背景世界，而游戏本身则通过简单直接的系统将二者有机联系在一起。日后婕德开发的游戏作品，也或多或少的打上了这一烙印。

客观地说，少女时代的婕德并未展现出什么过人的天赋，学习固然努力，但也难称特别勤奋。与游戏产业那些天才设计师相比，婕德依靠的绝非是天资、个性或运气，而是从来不会被动的为命运所驱使。婕德曾在



"电子广场"视频节目中坦言："小时候，我其实并不太懂什么是电子游戏，但接触它就会让我很兴奋，我有很大的兴趣去学习，学完之后我就去做一个理想中的游戏。"的确如此，在找到了钟爱的事业后，她为自己设定了清晰的奋斗目标并主动出击。对婕德而言，梦想，就是不被动。也许，这一点无法直接帮助她成为一名顶级游戏设计师，却可以帮助她在游戏开发的曲折前路上，坚持到底！

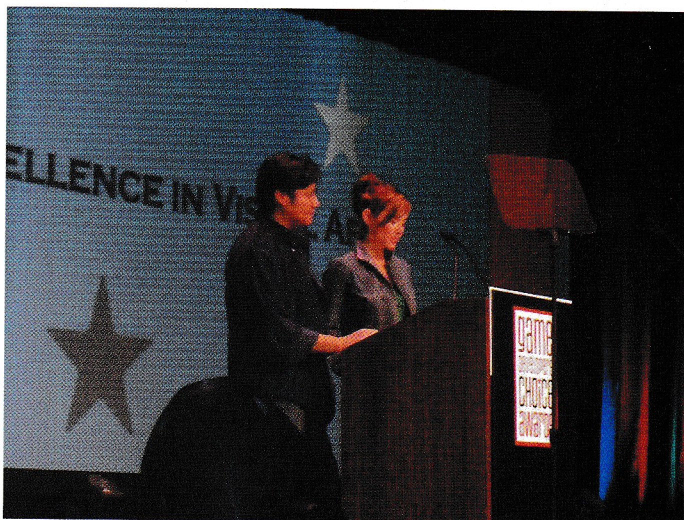
大师的启示

走出大学校园，婕德如愿以偿的在一家大公司开始了自己的职业生涯：担任索尼的游戏设计师。在经历了短暂的兴奋和熟悉时间后，她逐渐意识到自己面临的最大难题，并非技术性的。她要赢得上司的信任和同事的尊敬，并确保自己在公司政治的风暴中安然无恙。不要轻视这个问题对一名女性的挑战，因为游戏产业，依然是最受男权控制的行业之一。在上司的眼中，婕德只是一个"漂亮妞"，当男同事们相约外出喝酒时，她只能尴尬地坐在办公桌前，很多时候，她工作上的建议会被礼貌地拒绝。这段日子令婕德饱尝艰辛，但她却并未因此怨天尤人，在沟通的过程中逐渐证明自己，她会在一些自己认为重要的问题上坚持原则，而在一些有转圜余地的方面，她会聪明的选择妥协。比如，婕德偶尔也会和男同事们一起去格调较高的酒吧喝酒，用他们的方式来同他们沟通。但婕德始终相信，"在游戏开发领域，性别差异并非难以逾越的鸿沟，双方共同的语言就是'游戏本身'。"

婕德展现了良好的适应能力，借助灵活的手段和坚强的意志，她在融入男性主导的团队文化的同时，也保持了自己独特的声音。显然，她经历了熔炉——让一个人在经受公司考验后脱颖而出的过程。随后婕德加入了索尼全力打造的的开发团队，成为其中惟一的女性成员，这个团队致力于网络游戏的研发，它便是索尼在线娱乐(SOE)的前身。婕德参与开发了两款网络游戏《危机问答在线》(JEOPARDY! Online)和《谜题追击》(Trivial Pursuit)，前者取材于知名的电视节目，后者则是热门的棋盘游戏，两部游戏都以五花八门的智力或知识问答题目作为核心内容。那时，婕德对网络游戏和人机互动进行了深入地研究和论证，她期望在传统游戏架构中注入新的活力，从而加强网络联机的游戏体验。在游戏中尝试引入了"奚落对手"和"扭转局势"的道具，从而提升了游戏的节奏和对战乐趣。尽管这些元素在今天看来司空见惯，但是在90年代中期，这的确是一次值得喝彩的创新。

婕德的设计为游戏带来了立竿见影的效果，《危机问答在线》同时在线人数超过3000人，成为索尼在线娱乐最受欢迎的益智类网络游戏。随着这段工作渐入尾声，婕德日益渴望能够参与规模更大的开发项目，索尼公司内部推崇的"工程师文化"，让她意识到只有推出成功的产品，才能获得更大的尊重和更自由的开发权限。2000年，索尼推出了他们的头牌网络游戏《无尽的任务》，游戏本身超高的素质令婕德为之着迷，在游戏问世的最初三个月，她甚至每天都要花上十个小时在游戏的世界中奋战。婕德相信网络游戏将成为产业发展的新趋势，不过，在接连错过几个重要游戏开发项目后，她的离开变得不可避免。而促使她作出这一决定的原因，在很大程度上来自EA的邀请，这家在网络游戏市场棋慢一招的公司，冀望于将旗下千万销量的《模拟人生》搬上网络平台，而它给予婕德的头衔则是充满诱惑的"制作人"。

从设计师到制作人，角色的转变意味着婕德的施展空间变得更加广阔，也要求她发挥更多的管理智慧。当然，婕德并不缺少效仿学习的对象，能够与模拟游戏大师威尔·莱特一同工作，让她感到兴奋不已。在很多人眼中，游戏开发愈来愈成为凝聚智慧和创意的活动，天才设计师们的艺术家气质和特立独行的个性，发挥着举足轻重的作用。但婕德却在威尔·莱特身上找到了一个简单却更为重要的事实：那些被标榜为天才的开发者们，往往付出了常人无法想像的艰辛与努力。"威尔就像个初来乍到的新人，

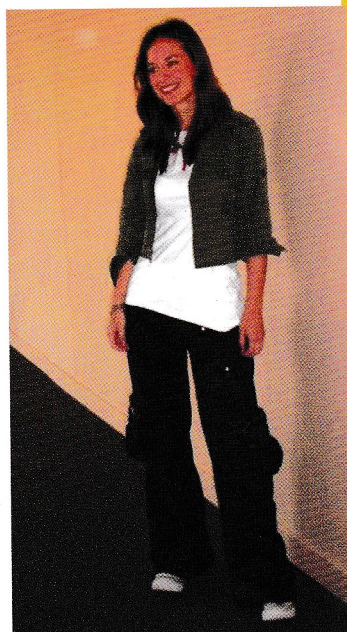


▲婕德作为嘉宾，宣布游戏开发者选择奖。

他总是勤奋、忘我地投入到工作中，即使已经获得了如此大的成就，他依然保持着令人惊异的创作激情。"威尔·莱特也会向婕德分享自己的成功哲学，"保持悲观是最简单的事情，而乐观才真正需要勇气和智慧，因为你要不断说服自己来保持乐观，我不会把时间浪费在愤世嫉俗上，我将精力用来寻找未来的各种可能性上！"从某种意义上来说，成功靠的不是解决问题，而是抓住机会，游戏创作恰恰依赖这种稳定的心理状态。

随后一场不期而遇的困境，的确考验了婕德是否真正领会上述言论的深刻含义。由于《模拟人生在线》并未成功复制《模拟人生》的精髓，使得游戏沦为了拥有漂亮图形界面的聊天工具，最终EA决定停止运营，开发团队面临重组的命运。此时，婕德选择了离开，并加盟There网络游戏公司，参与了一部类似《第二人生》，强调高开放性、鼓励用户进行创作的网络游戏《There》的研发工作，尽管如此，她还是与"开发一款属于自己的游戏"的目标渐行渐远。2003年，婕德受邀担任游戏开发者大会的司仪，尽管出场时略显紧张，但靓丽的外表和对游戏制作的执著热情，还是得到了外界的一致好评，这次愉快的主持经历也为她带来了一份意外的工作机遇。G4 TechTV旗下著名网络视频节目"电子广场"的制作人维克托·卢卡斯邀请婕德出任节目主持人。对职业生涯陷于停滞的婕德来讲，这个机会难言喜忧，毕竟主持人的工作，似乎无助于实现自己的职业梦想。经过反复考虑，婕德出人意料地决定接手这份工作，除了认为有助于提升自己的沟通表达能力，她真正看重的是与游戏公司老板和顶尖制作人频繁接触的机会——或许这里蕴藏着新的工作机遇。

婕德主持的"电子广场"节目，在玩家社区引起了巨大轰动，美丽的外表、幽默的谈吐以及对游戏的精妙见解，一度让她成为最受玩家欢迎的游戏女性。而她本人也如愿以偿的获得了采访众多业界领袖和明星制作人的机会，尤其是对《生化危机4》制作人小林裕幸的专访，成为她一段难以磨灭的美好记忆。这段日子是婕德游戏制作人生涯的低谷，但同时也为她重返游戏开发舞台积蓄了力量。她积极吸收来自各方面的游戏见解与开发经验，并加以分析和提炼。在这个过程中，婕德逐渐产生了一种意识倾向：往往对一款游戏的个性与特色情有独钟，但在基础层面上则缺乏关注。这也许就是日后《刺客信条》存在诸如后期流程平淡、结局嘎然而止以及不少明显BUG的深层次原因。固然，游戏品牌的跃升得益于它的创新和特性，但如果这种跃升不以对基本内容和细节的精益求精为前提，游戏本身难免会遭受挫折。


▲婕德·雷蒙德在育碧蒙特利尔的办公室走廊。

赢得尊敬

从底层做起，反复曲折的职业经历，曾经让婕德饱尝艰辛，但也帮助她成长为一名成熟的游戏制作人。2004年，在她重返家乡蒙特利尔之际，已经成为育碧蒙特利尔的执行制作人，领导着近百人的开发团队，打造一款雄心勃勃、试图重新定义动作游戏类型的大作《刺客信条》。这样的命运转折看似突兀，恰恰是顺理成章。在"电子广场"的一期节目中，婕德采访了"《波斯王子》系列"的制作人，育碧蒙特利尔的主管麦尔拉特。在两人的对话中，婕德透露了一些自己的游戏世界构思，一个复杂、自由的世界和一个简单、纯粹的任务目标的完美融合，这一设想和育碧蒙特利尔营造的《刺客信条》世界非常契合。在随后的节目中，婕德有关游戏项目管理问题的深刻见解，也给麦尔拉特留下了深刻印象。没过多久，婕德就接到了麦尔拉特的电话，显然，这是一个梦寐以求、难以拒绝的邀请。那时，创意主管德斯勒特已经率领着核心团队进行着《刺客信条》的前期设计，当资历并不显赫的婕德中途加入，并开始领导整个研发团队时，摆在婕德面前的首要问题就是如何赢得尊敬。


▲《刺客信条》制作人婕德和创意主管德斯勒特。

婕德与麦尔拉特进行了数次会谈，并就一些具体问题坦陈自己的看法，研发方案得到了公司管理层的充分授权。随后，婕德与包括德斯勒特在内的开发团队核心成员相互交换意见，她以女性特有的亲和与细致，逐渐打消了开发团队资深成员的疑虑，并采纳了诸多合理意见，使得双方的初次互动显得非常轻松。麦克拉特对此评价道："(她)谈吐温和，待人亲切，管理风格十分有弹性。"另一方面，在人事问题上婕德却表现出了强硬的态度，她坚持将一些不适合的人选从开发团队中剔除。婕德为公司带来的最大变化就是激发了员工们的活力，她最为常见的做法是，给下属制定一个合理的目标，然后在过程中给予一定帮助，在遇到困难时，她并非直接鼓励，而是送给团队成员亲手烹制的点心或是一大早驱车带领他们去冰钓。创意主管德斯勒特对此深有体会："婕德经常鼓励我们大胆冒险，我们很少犯错，这得益于婕德对游戏方向的敏锐判断，有时我们会开玩笑的说，婕德甚至可以'把冰卖给爱斯基摩人'。"


▲婕德为宫本茂演示《刺客信条》。

婕德长期职业生涯积累的开发理念、管理经验甚至那个利用业余时间考取的美术学位，让她在制作人的位置上渐入佳境，进而获得了来自整个开发团队的信任与拥护。1UP的记者在育碧蒙特利尔公司采访时，曾注意到一个细节，每当婕德讲话时制作团队的成员们都会不由自主的仔细倾听。在《刺客信条》中，婕德如愿以偿地构建了心目中的游戏世界，第三次十字军东征时期的模糊背景，巨大的城市，流动的人群，穿梭其中的杀手眼中的目标只有一个。作为制作人，婕德在开发过程中，不但要对创新元素和游戏的各个部分进行取舍，确保游戏开发的正确方向和进度，而且还要平衡团队与个体间的利益。有时游戏设计师的梦想太过瑰丽和宏伟，使得他们变得顽固和自负，反而拉大了人与机器之间的鸿沟。对于那些缺少实用价值的创意，婕德往往会毫不留情地断然否决，"设计师的自尊心是一回事，而游戏本身是另一回事，如果不能让他们迅速打消错误念头，也许就会影响整个开发进度。"

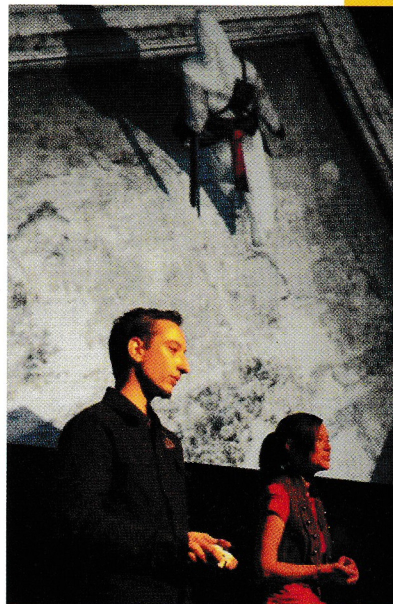
育碧是近年来打造原创游戏最成功的公司之一，这主要得益于对研发费用的严苛控制以及塑造人物角色的高超技艺。尽管《刺客信条》开发进展顺利，但依然面临一个两

难的选择。“弯刀”引擎的研发占据了大量预算，使得游戏的宣传费用捉襟见肘，在用广告推动艺术已成常态的今天，缺少宣传力度，又如何保证游戏能够在年末商战中脱颖而出？但硬币的另一面是，如果草率放弃平衡预算的传统，无疑会加大公司的运营风险。为了使《刺客信条》保持足够的热度，婕德选择了最便宜也最有效的方法：树立个人品牌。于是，婕德频繁亮相各大游戏展会和社区活动，并接受众多游戏媒体的轮番采访，她的照片和访谈视频成为各大游戏网站点击率最高的内容。据说，一些平面媒体本来拒绝给《刺客信条》更多的报道页面，但只要婕德亲自出马，一切就变得极为容易，甚至媒体记者们都争相恐后地与她合影。

“美女制作人”的宣传成效显著，但育碧蒙特利尔略感无奈地发现，即便是《刺客信条》神秘潇洒的男主角埃泰尔，也无法撼动婕德在玩家心目中的地位。一年多的猛烈宣传，使婕德在声望方面获得了巨大的势能，人们像追逐娱乐明星那样，开始关注婕德生活细节的点点滴滴。比如她的身高是1.7米还是1.73米？她的Xbox LIVE账号是否是“IBJade”？最后婕德不得不站出来，在一次媒体采访中坦言：“作为制作人，我更希望玩家喜欢我的游戏。”一位开发团队的成员曾在博客上透露，对宣传《刺客信条》不遗余力的婕德，为了不影响游戏正常的开发进度，往往在接受媒体采访后，选择连夜加班，成为项目组在中后期工作时间最长的成员。婕德常常会充满激情的鼓舞众人：“为了《刺客信条》，我们已经奋斗了两年多，决不能浪费我们所拥有的这个最好的机会！”事实上，这也是她本人职业生涯迄今为止最好的机会，为了把握它，婕德甘愿为此付出代价。

制作组一度担心《刺客信条》部分虚构的内容，会激怒阿萨辛教派的后人而引来法律纠纷。实际结果是游戏引发的争议始终围绕着婕德本人。游戏评论家Jane Pickard指责育碧通过“压榨和炒作”婕德的个人形象来换取公司利益，尽管这段评论并未引起多大波澜，育碧官方也保持着缄默，但是婕德还是在IGN的采访中强调育碧提供了自由宽松的开发环境，她非常满意双方的合作。即使如此，仍然有一些充满恶意的家伙，开始在网络上散布婕德将为《Maxim》杂志拍摄泳装照的谣言。随后又爆发了“婕德漫画门”事件，一家游戏网站创作了一组攻击婕德的低俗漫画，指责婕德依靠“色相”来招徕玩家。随后，这家网站的站长收到了怒不可遏的育碧委托律所发来的措词严厉的律师函，立刻删除了所有相关内容。对婕德而言，这些不愉快的事件从未真正影响、伤害过她，外界喧嚣的吵闹始终无法掩盖她内心中的呼唤，在自己人生舞台上，婕德的精彩演出才刚刚开始！

现在，婕德真正操心的问题是，如何延续《刺客信条》的成功，很多游戏产品在叱诧行业不久便风光不再，对此，婕德显得胸有成竹：“我不会轻易说哪个想法太傻，或太大，把理想中的游戏做出来，要有勇气，有活力，不要怕犯错。”也许，婕德的故事会给我们常识之感，但恰恰是常识，在以标新立异为风尚的游戏产业中，是最容易被人忽略的。婕德经历的最大价值便在于此，风险或机遇是可以被利用，而非恐惧的。当我们都在渴望一个传奇般的经历诞生时，婕德在提醒我们，成功的真正秘诀往往是平淡无奇的努力工作与主动出击。


▲婕德在X06大会上演示《刺客信条》。

伊津野英昭 万事可为

伊津野英昭 小档案



1970年8月25日出生于大阪府。奈良女子大学文学部附属中学（现奈良女子大学附属中等教育学校）毕业后进入了京都工艺纤维大学工艺科学部，攻读物质工学课程。毕业后，1994年以企划的身分进入Capcom。其代表作包括街机版《街头霸王Zero》（企划）、街机版《星际斗士（Star Gladiator）》（导演）、街机/PS版“《私立公平学园》系列”（导演），《鬼泣2》之后一直由其担任该系列导演，最新作为《鬼泣4》。虽然对外界来说知名度不是很高，但Capcom的众多动作游戏和格斗游戏都是由他担任主创人员，担任了大量关键的实质性开发工作。

●喜爱的事物
塑料模型、自行车、F1、阪神老虎队（日本著名棒球队）、甲壳虫乐队、蛋黄培根意大利面、合体变形机器人。

●尊敬的人
父母。凡是给予孩子安定生活并好好地培养成人的父母都值得尊敬。

●最想要的东西
超合金魂六神合体雷霆王。

●最近感动的事
《鬼泣4》在读取速度、画面等方面大大强化。

●如果有时间最想做的事
骑着自行车去旅行、与孩子一起玩。

●如果不当游戏制作人可能会从事什么职业
教师

●座右铭
只要努力没有什么不可能。

●如果再活一次还想当游戏制作人吗？
要考虑考虑

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？
PS版《私立公平学园》

合体机器人

伊津野出生在大阪府，但是出生后没多久，在银行工作的父亲由于工作调动而搬到了奈良市，伊津野就在奈良度过了他的童年。此后由于父母的工作调动也曾数次搬家，曾在兵库县西宫市暂住，后来又搬回奈良县。

残留在伊津野记忆中最初的城市，是他度过了幼儿园时代的奈良。在他最初的记忆中，只记得家附近有个西大寺车站，因为到了小学一年级，全家就搬到了西宫市，在西宫新成立的一所小学里就读，直到5年级，他的父母在奈良买了房子，于是又辗转回到了奈良。光是小学就转了四次校的伊津野一直在关西各地转悠，工作后也是选择了位于大阪的Capcom。对他来说关东是个神秘的地方，如今因为工作关系前往东京出差时，伊津野还常常笑称那是一个“恐怖之地”。

伊津野英昭每每谈起他的童年生涯，总是离不开一个关键之物——那就是常被他挂在嘴边的“合体机器人”。或许是因为经常转校的关系，伊津野对于童年居住过的几个地方没有太多的记忆，但合体机器人模型一直陪伴了他的整个童年时代。那时正是机器人动画热在日本兴起的时期，从1972年开始播出的《魔神Z》为契机，掀起了一股席卷全日本的机器人动画热潮，对玩具业界也造成了巨大的影响，以巨型机器人为主题的“超合金”系列掀起了大高潮，成为中小学生最青睐的礼物，成长于那个时代的日本人大多都要经历机器人文化的洗礼。那时每周末的动画放映时间里充斥着各种机器人动画，那就是伊津野最享受的时间，魔神Z、盖塔机器人、超能电磁侠V都是他的偶像，于是搞到一套偶像机器人的超合金系列模型成为伊津野在小学时代里最大的心愿。父母为他买了不少的机器人模型，他却总是无法满足，最终被斥为“贪得无厌”。如今伊津野在小学时代里买的机器人大多都弄丢了，但是在他的父母家中，仍留着一大堆破烂机器人在角落里吃灰。

除了机器人模型外，伊津野对他的童年没有太多回忆。他所居住的地方是一个以公寓楼为主的小区，大多数时间都是待在家中看电视和玩模型，偶尔会与比自己大两三岁的邻居一起玩耍。在学校里的

成绩则是马马虎虎，平常没怎么学习，成绩总算也不是很丢人。伊津野自称其性格形成时期是在小学一年级的夏天开始到4年级结束的西宫市时代，那时他家住父亲公司的职工宿舍，与很多男孩女孩成为了好朋友。从学校回家的那条路至今仍保留在他的记忆中。那里有一个公园，里面并排堆着很多土管，那里就是伊津野和小朋友们的“秘密集会地”，他们常常躲到土管里睡觉，差不多每天都要在里面睡一个小时左右。这个懵懂的时代里伊津野有了自己的初恋，他喜欢的那个女孩有着大大的眼睛，这个可爱的女孩成为他的美妙回忆。

每逢放学，伊津野常常拿着自己的DX超合金模型到朋友的家里玩。1970年代后半期和1980年代前半期的日本中小学生几乎全部都是超合金迷，这种机器人玩具成为孩子之间交流的语言，他们拿着自己心爱的机器人模仿电视动画里的动作和声音一边呼喊一边对战，充满了嬉闹打斗的欢声笑语。而回到了家中，伊津野又继续泡在自己的合体机器人的世界中。喜欢动手的他还自己思考设计了充满想象力的变形机器人，这也给他留下了很深的回忆。他用厚纸板挖出两个洞当作机器人的眼睛，用小刀切出各种各样的形状，然后用透明胶和浆糊一片一片地粘成机器人的机体部位，还插上一些大头针让机器人的四肢能够移动起来。他用这些简陋的材料做出了可以变形成飞机的机器人，甚至还有可以合体的机器人，对于这个年纪的孩子来说，他的动手能力可谓十分了得，只是每次做出来的机器人碰两下就散架了。不过这没有让他气馁，每当有设计新机器人的想法时，他就会找个笔记本画下来。对于自己中意的机器人，他还常常为其创作漫画，当时流行的超能电磁侠V经常成为他的故事范本。不过伊津野也不是所有机器人都喜欢，对他来说会合体或变形的才叫机器人，因此铁臂阿童木、铁人28号之类的传统机器人他毫无兴趣。

自己制作机器人的原因，是因为伊津野最喜欢的合体机器人都是属于机器人玩具里的贵族，结构复杂，价格自然相对较高，父母坚决不肯买能够合体的高价位超合金，于是对超合金的欲望无穷无尽的伊津野决定自己做。照着合体超合金自己制作纸模型让小小的伊津野动手能力越来越强，这成为他继机器人之后的又一大爱好，偶尔还会自己做一些风筝。学校附近的武库川一带风景宜人，平日里天朗气清、清风拂面，成为放风筝的最佳场所，小学校经常在武库川的河边举办放风筝大赛，把风筝放得最高即可获胜，伊津野用自己制作的风筝在三年级和四年级连续两年获得了冠军，让平日里成绩平庸的他总算也有了在朋友面前自豪吹嘘一番的资本。



■1970年代在日本风靡一时的《魔神Z》。

学园祭热血青春

小学5年级开始，由于父母买了房子，自小在各地漂泊的伊津野终于在奈良县扎根，平静地居住了下来。他所投考的学校是国立奈良女子大学文学部附属中学，这所中学采取初中和高中连读的六年制教育。那时日本教育产业的高速发展带来了一系列的副作用，最为明显的是应试教育带来的巨大升学压力带来的所谓“教育病”，中小学校内的校园暴力现象非常严重，电视和报纸中经常有中学生自杀、杀人乃至吸毒、卖淫之类报道，这种现象在公立的初中尤其明显，就算是在民风较淳朴的奈良，也常常有课堂内纵火、学生砸破窗玻璃之类事件，因此公立中学几乎没人敢上，很多家长都选择让孩子报考校园管理和环境较好的私立初中。但伊津野的家境不大宽裕，因此只能勉为其难地进入了公立中学里名声还算可以的奈良女子大学文学部附属中学。


▲《超时空要塞MACROSS》中出现的可变形战斗机。

伊津野的小学时代结束时，超合金机器人模型已经渐渐落伍，被称为“钢普拉”的高达机器人模型成为新的热潮。比起价格昂贵的超合金，同样可以合体的塑料模型更便宜。钢普拉刚发售时是伊津野小学四年级的时候，狂热迷恋机器人的伊津野立刻就买了一大堆，结果到了5年级的时候就刮起了钢普拉风暴，市面上到处都是各种便宜更帅气的钢普拉，而伊津野却被告知不能再买了，这让他恼怒懊悔了很长一段时间。

中学时代里伊津野最喜欢的机器人是《超时空要塞MACROSS》中出现的可变形战斗机“瓦尔基里”，不过在机器人之外，他又多了一个新的爱好——网球！玩模型和参加网球部的活动构成了伊津野初中时代的前半部分，而后半部分则是沉浸于FC世界的游戏生涯。

伊津野的个性有点偏执，一旦对某事物产生兴趣，就会不顾一切地深深投入于其中。在接触FC之前，伊津野曾经玩过同样出自任天堂的Game & Watch，此外还有一些用简单的集成电路设计的游戏机，不过这些游戏都过于简单，没能让沉醉于机器人模型世界的伊津野转移视线。FC进入伊津野的家中是1984年的事，在购买FC本体之前，他已经得到了一张《铁板阵》的游戏卡带。当时FC的售价是1.48万日元，不是伊津野那样的中学生能够出得起的价格。但是看到在街机上超流行的《铁板阵》竟然推出了FC版，伊津野大为心动，于是咬咬牙先买了一套。后来他用《铁板阵》为诱饵，三番两次地唆使弟弟妹妹一起攒钱，终于合三人之力买到了一台FC，随主机一同购入的游戏是《猫捉老鼠》(Mappy)，不过买这款风格可爱的游戏主要是为了哄他的妹妹心甘情愿地出钱，后来在他的FC上运行最多的游戏是《职业棒球家庭运动场》，白天就和朋友一起玩，到了晚上睡觉之前还要和弟弟切磋一番才肯入睡。那时伊津野已经开始喜欢上棒球运动，而且成为了阪神队的球迷，初三的时候阪神老虎队获得了冠军，更让他兴奋不已。

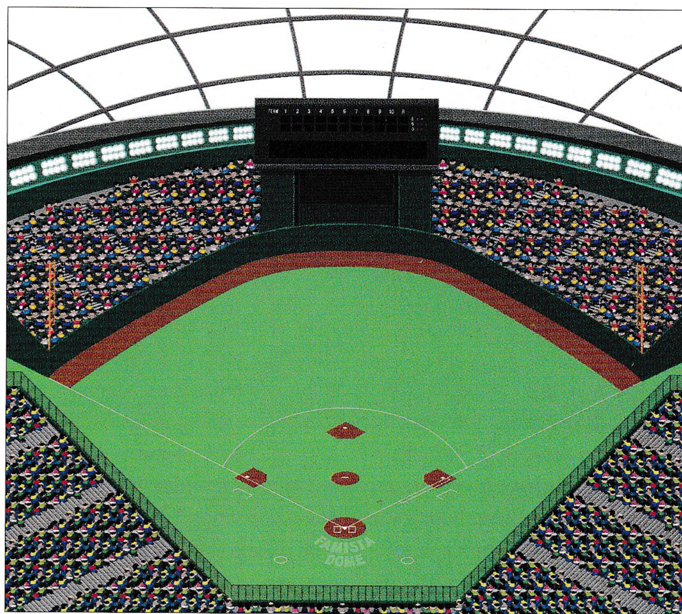
伊津野所上的中学不是普通的公立中学，除了六年制初高中连读

这一点外，其学校仪式也非常独特，特别让伊津野欣喜的就是大规模召开的学园祭，初高中生共同参加学园祭是在普通的公立初中不可能看到的现象。每逢学园祭召开期间，伊津野就会参加各种社团的活动，忙个不亦乐乎。学园祭里的节目众多，有演剧节目，也有自制电影的放映，是普通学校难以比拟的规模。对于伊津野来说，这也是一种文化的冲击，因此每年到了快学园祭的时候，他就会兴奋得睡不着觉。从小喜欢动手的他在学园祭里的表现非常积极，曾经展示了自己制作的塑料模型，参与了报纸新闻的制作，参与了演剧剧本的创作，甚至还参与了小电影的拍摄，这让他成为"学园祭推进组织"中的名人。

在伊津野率领的"学园祭推动组织"中诞生了不少名人，包括出演了《古畑任三郎》、《无用知识之泉》等作品的知名艺人八岛智人，以及八岛所属剧团(Come Come Minikina剧团)的主持松村武。那时伊津野担任"学园祭推动组织"总务部长，松村担任学艺部长，八岛是主管活动休息期户外活动的野外部长。在学园祭开始之前的很长一段时间里就会有各种准备活动，包括由松村主持的两份围绕学园祭的校内新闻报，一份是写学园祭肯定派的报道，另外一份则是写否定派报道，双方作者在报纸上的激烈争论让学园祭的关注度和学生们的投入度水涨船高。在两份报纸的版面设计上也故意走极端，一方是使用打字机的严肃题材内容，另外一方是用手写配上大量插图的视觉型风格。这种宣传对攻的方式有点像著名娱乐八卦杂志《周刊新潮》对《Friday》，再加上八岛主持的户外宣传活动，让全校学生都对学园祭热情高涨。

学园祭的经历对伊津野的规划组织能力起到了莫大的启蒙作用，他甚至还因此接触了电影的制作。初一刚入学时伊津野就被学园祭中播放的自制电影所震撼，那是一位高三学长制作的《麻雀放浪记》，使用了单色的8毫米胶片，那时还不是影迷的伊津野看完之后就立志"如果升到了高中，一定要做出这样的东西！"于是到了高二，伊津野亲自在学园祭上播放了自己制作的电影。伊津野拍摄的电影共有6个小故事，其中包括一部请女性朋友们配合的"女子羽毛球队夏天集训起居实击报告"。他还从棒球部借来制服搞了个业余棒球比赛，并进行实况棒球转播，这个幽默的棒球故事最后以球员脸上绑着绷带来个本垒打实现大逆转结束。比赛中的效果音全部使用了《职业棒球家庭运动场》中简单的电子音。

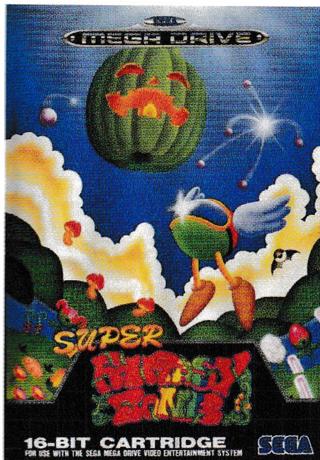
没想到伊津野自己最终没能成为电影导演，却让八岛和松村的演剧魂觉醒，一个成为后来的个性派配角，另一位更是剧作、导演和演员兼于一身。如今伊津野与八岛智人和松村武仍然有交流，几人聚在一起闲话家常时，总是会提起那一段独特的学校体验，"缘真是一种奇特而有趣的东西，那段经历对我和他们二人的人生都带来了很大的影响。"伊津野说，那时除了这二人，还碰到了形形色色的有趣的人。伊津野所在的国立学校没有其他学校那么大的升学压力，往往是用先抽签再考试的方式，可以说是一所融合了众多运气因素的神奇的学校。



▲曾让无数日本小玩家为之痴迷的《职业棒球家庭运动场》。

吊儿郎当的大学生涯

在学园祭的热血青春中快乐地度过了初高中六年的生涯，转眼迎来了毕业的时节。伊津野希望能考上一所免学费的国家公立大学，结果在大学统考中惨败，混了一年多浪人生活才最终进入国立京都工艺纤维大学的工艺科学部。这是一所采用独特学部体系的大学，工科和艺术系混杂，而伊津野攻读的是工科，自称其研究的是玻璃，其实是诸如非结晶物质等特殊材料，在索尼的老式WALKMAN中就有这种非结晶物质。伊津野报考大学时自己也不知道要学些什么，只是知道不管文科理科，总之一定要是关西的国立大学。伊津野对英语苦手，得意的科目是国语和物理，是一个偏科很严重的考生，这成为他初试落榜的原因，最后考上的这所大学也不是他的理想选择，他的心目中没什么特别的目标，只想着不管如何先考上一所大学再说。而在这所大学里等待伊津野的，还是学园祭。



▲伊津野自称"闭着眼睛都能通关"的《幻想地带》。

由于复读了一年，伊津野考上大学时，不少昔日同学成了他的学长，其中包括一位当上了大学祭实行委员长的高中时代同班同学，伊津野于是向他毛遂自荐。伊津野在中学的学园祭中是个风云人物，这位老同学当即就爽快地把他召入了实行委员会。由于大三大四的学业比较忙，大二学生通常是学园祭最活跃的人群，伊津野上了大二就成为了新一任的实行委员长。伊津野对学园祭的热情依然高涨，为了全身心投入到学园祭的活动组织，他不再每日往返于奈良和京都，他搬到了学校，开始了寄宿生涯。

游戏开发是一种团队协作的过程，特别是伊津野这种负责现场指挥调度的游戏开发导演，需要发挥很强的领导才能。如今在Capcom公司内部，伊津野是被稻船敬二、小林裕幸等名制作人非常信赖的游戏开发导演，他的这种领导力或许也要归功于学生时代学园祭实行委员的生涯。成为寄宿生后，伊津野有更多的时间和机会在人们面前发表演说，以及主持各种活动，以其幽默感为众人所喜爱，常常成为人群中的焦点。这样的大学生活让他如鱼得水。

在忙着学园祭活动的同时，伊津野的游戏爱好也没有荒废。高中时代一直在街机厅里玩世嘉的《幻想地带》，伊津野自称已经把这游戏打到"闭着眼睛都能通关"，而在家里玩的仍然是《职业棒球家庭运动场》。上了大学之后，伊津野通过打工赚了些散钱，相继购买了SFC、MD、PC-E等主机，每当打工存了点钱，他就会跑到大阪日本桥的电器一条街，大量采购新出的游戏。白天的大学课程和兼职工作结束后，到了晚上，伊津野就会拿个大包，把成堆的游戏和主机往里面一塞，到朋友的家中对战，玩的大多是《炸弹人大陆》、《富豪街》、《街头霸王II》、《饿狼传说Special》等强调对抗性的游戏系列。

过了两年的逍遥大学生活后，到了大三，伊津野不得不开始勤奋学习，从事对"玻璃"的研究。学习的内容大致是各种化学物质的构成，研究制造何种性质的玻璃，推论分子构造，以及写论文。要写论文必须得做实验，但伊津野的宗旨是"白天不做实验"，原因是白天都是"真面目组"(指认真钻研学术的一群学生)在做实验，因此伊津野等"不真面目组"就只能自惭形秽地大半夜跑到实验室里。学校的实验室全天开放，伊津野打完工、吃完饭之后大约每晚11点来到实验室，一直做实验到第二天早上5点，然后回家睡觉，接着继续打工、做实验……如此往复。不打工的日子里，就是做实验和玩游戏交叉进行。尽管已经相当努力，但到了考试的时候，仍然免不了要和各式各样的人"共同协力"，伊津野的广大"情报网"派上了大用场。考试分数很糟糕的时候，就跑到教授那里四

处求情。伊津野的大学生涯就这样混到了求职的季节。

伊津野心目中的理想行业有两个：教育业或者娱乐业。大三结束时，开始陆陆续续地有成堆的求职资料寄到他家中，让伊津野更加茫然，对于就业前景没有太多认识到他决定专攻教师行业，为了取得执教资格证而老老实实地参加了教师实习，也接受了教师职务的考试，同时参加了一些教育机构的面试。不过找工作并非易事，伊津野采取广撒网的策略，接连面试了20多家公司，就算是关东的企业，只要是自己知道名字的地方也在他的简历投递范围之内，娱乐业也投了大量简历，包括体育、玩具、游戏等行业，大多数都是石沉大海，只有化工企业因为专业比较对口因此对他的简历比较感兴趣。但伊津野希望能够找一份让自己能够享乐的工作，因此娱乐业是一个比较理想的选择。抱着这样的心理，伊津野是抓到个娱乐型企业就投递简历，也不管其职位与自己所学是否相称，在当时投递的简历中，就有一份那时很少有公司采用的“企划职位”。

聘请该职位的企业正是Capcom，伊津野对其出品的游戏很有好感，认为其开发的游戏制作精良，而且大阪里父母家比较近，于是当即决定进入Capcom。

街机游戏奋斗之路

伊津野进入Capcom时是1994年，那时《街头霸王II》的大热潮尚未散尽，Capcom仍然处于发展最迅速的时期。不过毕竟是一家采取高风险策略的游戏公司，而且一些《街头霸王II》的周边游戏开始出现颓势，伊津野入职时，Capcom的工作环境不像现在这么好，加班是家常便饭，劳动强度大，想涨工资却是免谈。刚刚加入Capcom的伊津野有种上了贼船的感觉，心中暗自懊悔，一想起可能要在这里度过一生，就觉得浑身不是滋味。但对他来说游戏开发有着其他工种不能比拟的乐趣，在第一个游戏项目之后，之前的怨气一扫而空。

伊津野最初是被分配到街机部门的智力测验型游戏团队。在当时的Capcom，凡是作为企划者被召入社的新员工都会被安排一系列的企划任务，用接连不断的创意企划磨练其企划能力，作为对新手的研修，在Capcom社内这被通称为“企划人大赛”。在这个比赛中表现出色的员工，就会被安排到负责实际开发的游戏团队。伊津野的能力很快得到赏识，6月份就被分配到了《龙之问答》(Quiz & Dragons)的开发团队。

进入公司的第一年，伊津野成天泡在测验型游戏中，6～9月份开发的是《龙之问答》，刚要制作完成，马上又被转到《猜谜老爷的野望2 全国版》的开发队伍，这一做就到了12月。在这半年的时间里设计的问答题将近一万道，虽然分到了很多人的手中，但在最后将所有问题全部集中在一起的时候简直是要人命，文章段尾的统一、问题的质量、答案是否正确等等全部都要重新检查，让伊津野见识了游戏开发后期阶段地狱般的工作状态。

就算是游戏开发完成之后，也同样没的休息。在《猜谜老爷的野望2 全国版》中表现出色的伊津野被派到了《街头霸王Zero》的团队，开始逐步接触Capcom的重头街机游戏项目。但伊津野本人最想做的是使用多边形描画的3D游戏。当初刚进Capcom的时候，他就很想制作使用多边形技术的大型街机游戏。当时Namco和世嘉在这一方面是领头羊，Capcom几乎没做过多边形的游戏，这让伊津野更想为Capcom开创3D游戏之先河。他曾经多次提议制作3D游戏，就连送给上司的贺年卡也是印着自己用多边形描绘的自画像。



▲伊津野的得意之作：《私立公平学园》。

当时伊津野的上司正是“《街头霸王》之父”船水纪孝，时逢《铁拳》等3D格斗游戏正当崛起，船水纪孝也想在3D格斗游戏上加强研究，于是在《街头霸王Zero》完成的同时，伊津野被分配到刚刚成立的3D游戏研究团队。伊津野开发的第一款3D游戏是《星际斗士》，是一款光剑格斗游戏，曾在E3展中重点展示，吸引了不少人的注意。不过毕竟是伊津野初次担任导演，而且Capcom的3D底子太薄弱，该作的反响十分恶劣。但在接下来的一款3D游戏中，伊津野初现锋芒。这款游戏就是《私立公平学园》，这也是伊津野的第一款家用机游戏。过去Capcom的街机游戏虽然都会推出家用机版，不过负责家用机移植的一般都是不同的团队。而《私立公平学园》使用的是PS互换基板ZN-1，如果在街机版刚开始时就同步进行家用机版的开发，就可以让成本大大降低。因此该作的两个版本同时启动，最终在街机版推出的3个月后，高完成度的PS版就与玩家见面了。



▲伊津野的第一款3D游戏《星际斗士》，大量借鉴了《星球大战》的设定。

《私立公平学园》被伊津野视为迄今为止印象最深刻的一款游戏，虽然没有像《街头霸王II》一样成为一款大轰动的作品，但这款由伊津野担任导演的格斗游戏以其独特的战斗爽快感，以及在当时看来相当华丽的画面，成为众多格斗游戏迷心目中的异色之作，至今仍被广为流传。

职场转折

一直以来在Capcom街机部门担任主力开发工作的伊津野，在PS2版的《鬼泣2》开发项目中迎来了一大转折。这次不再是制作街机游戏的家用机移植版，而是为一款诞生于家用机、风靡全世界的顶尖动作游戏开发续作，而且担任导演职务。

接手《鬼泣2》的原因，是因为当时该作的开发组成员与一代完全不同，在制作中途发现完全没有达到预期的进度。伊津野的上司为了打开这种局面，需要一名有经验的游戏导演统揽大局，于是要求伊津野寻找一名合适的人选，结果适合的优秀人才都已经被其他项目占用，最后上司拍板：“实在不行，干脆就你上吧！”当时伊津野本来有个原创RPG的企划，但是在这种局面下自然得把《鬼泣2》的问题先解决了。就这样伊津野成了《鬼泣2》的导演。

《鬼泣2》的开发对伊津野来说是一个学习的过程。自从《生化危机》之后，Capcom的业务主力早已从街机转为家用机，家用机游戏的开发规模日益膨胀，一直致力于街机游戏的伊津野还是第一次接触如此巨大的项目。在街机游戏开发中积累的技术经验可以100%得到利用，但整个项目的构成与街机大不相同，与制作动画的外部职员的交流跟进、与媒体的沟通方式、接受媒体的采访……这些都是身为家用机游戏开发导演的日常事务，与担任街机游戏导演的工作性质有很大

的变化。在该作之后，伊津野的心境变化不小。《鬼泣2》的业界反响不是很好，初担大任的伊津野有种强烈的、超越第一作的愿望。对于《鬼泣3》的开发，他充满干劲，曾是硬着头皮接手《鬼泣2》的他强烈要求船水纪孝让他负责《鬼泣3》，他相信凭借《鬼泣2》中积累的经验，定然能在三代中有更好表现，甚至超越一代的评价。不管怎样，想要让这世界还能有《鬼泣4》这么一款游戏，就必须把《鬼泣3》做好。

《鬼泣3》没有辜负人们的期待，在《鬼泣2》的失败之后，这款获得全球媒体一致好评的游戏让伊津野完成了心愿，在二代中没能实现的一切都已经在该作中实现，伊津野原本已打算从该系列隐退，三代完成之后，他已经开始其他的企划。但在2005年，Capcom高层决定让《鬼泣4》成为Capcom的第一款PS3独占游戏，同时这也是该系列的第一款次世代游戏，是一部不容失败的作品，对该系列有着深刻认识的伊津野决定再次身负重任，担当该作的导演。

初次接触次世代游戏的开发，对于团队的所有人来说都是一个又累又充满干劲的重大挑战。将初期面临的技术障碍解决之后，呈现在面前的是与过去的游戏完全不同次元的感受。画面就是最好的语言，当人们看到过去只可能在CG动画中出现的画面通过即时演算的方式动起来的时候，脸上露出了惊异的表情，伊津野看在眼里，心中倍感安慰，这是对《鬼泣4》最好的肯定。《鬼泣4》是系列新的开始，伊津野希望通过加入尼禄这样一名新角色，让人们了解其生活方式，进而理解《鬼泣》的世界。

《鬼泣4》是献给全世界动作游戏爱好者的一个惊喜，无论是画面还是动作爽快感都让动作游戏类型真正进入了次世代。该作发售后销量迅速突破了200万套，成为目前为止Capcom在次世代主机上最大的丰收，伊津野的动作游戏创作实力也渐入佳境。如今伊津野已是日本一流的游戏制作人，在整个日本游戏业大大落后于欧美同行的局面下，他用《鬼泣4》展现了日本人的游戏制作实力。对于那些以加入游戏业为目标的后生晚辈，伊津野的建议是："如果想找份轻松的工作趁早选择其他行业，但如果想寻求挑战，游戏业将会是最好的选择。"伊津野说，年轻的时候什么都能做，无论是玩具模型、写文章还是拍小电影，正如他的座右铭"只要努力没有什么不可能"。而如今伊津野已不再年轻，很多事都已力不从心。以导演的身分做了十几年的游戏开发一线工作，伊津野开玩笑地说，他常常催促公司把他提升为制作人，因为他早已从导演的职位"毕业"。不过在第一线制作游戏也有其他工作感受不到的乐趣，对他来说，这小半生的现场指挥生涯是一种痛苦，也是一种莫大的幸福。


▲对于伊津野来说，《鬼泣4》是一个新的开始。

迁本良三 想做就做

迁本良三 小档案

1973年10月28日出生于大阪府羽曳野市，幼年时代一直在大阪度过。近畿大学商经学部商学科毕业后，于1996年加入Capcom。最初是以企划者的身分参与街机游戏开发，此后调往家用机游戏部门。后来索尼大力推广PS2网络服务PSBB，Capcom推出的《怪物猎人》成为PSBB服务在日本国内最成功的作品，该作的网络部分策划工作正是由迁本良三负责。在《怪物猎人携带版2nd》的开发中首次担当制作人，该作取得的巨大成功使其成为迁本家族最有希望的社长候选人之一。



●喜爱的事物
足球、m-flo、酒、《北斗神拳》、《胜利十一人》

●尊敬的人
安东尼奥猪木。认为他有超越自己想象的构思力。

●期待的事
孩子快点长大。

●最想要的东西
最新型笔记本电脑。

●如果有时间最想做的事
到冲绳悠闲自得地旅行。

●如果不当游戏制作人可能会从事什么职业
玩具开发。

●如果再活一次还想当游戏制作人吗?
想!

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深?
《Auto Modellista》，因为是自己参与制作的第一款网络游戏，除了制作以外，也学习了很多运营方面的知识。

迁本家族

迁本良三小学时代的记忆是与棒球和游戏分不开的，每次放学后，热爱体育的迁本良三就会聚集一群小伙伴，拿着棒球棍和球满操场跑。有一次与朋友们跑到公园里打棒球，突然跑出来个神秘大叔："你们不想加入棒球队吗？不想每个周末都来练习吗？"这位大叔说完拿出一顶棒球帽往迁本良三的脑袋上一扣："把帽子戴回家吧！"刚刚上小学5年级的迁本良三就此加入了俱乐部，成为真正的少年棒球队成员。棒球队的生活充满乐趣，不过这样一来就牺牲了每个星期宝贵的星期日，有时候迁本良三只能暗自祈祷快点下雨。

迁本良三对棒球的热爱始终如一，也一直以此为乐，只是水平一般。与一般同龄人不同的是，迁本良三不仅喜欢棒球，还喜欢思考和分析棒球相关的一切。一旦有某个喜欢的职业棒球手，他就会开始考虑其特征，包括击球的手法、奔跑的脚法等等。不仅是棒球，对于所有自己感兴趣的东西，他都会尝试着去分析，只是分析得对不对又是另一个问题了。大多居住大阪的棒球爱好者都是阪神老虎队的球迷，迁本良三却有独特的喜好，喜欢的是东京巨人队——即大多数大阪人最讨厌的球队。迁本良三居住的地方是在羽曳野市藤井寺球场附近，周围有很多人喜爱大阪近铁队。到了中央联赛时，迁本良三会对巨人队热情助威，而到了太平洋联赛，近铁队是他的最爱。好在迁本良三的儿童时代里，周围的狂热阪神队球迷不多，否则他对巨人队的喜爱恐怕要遭到敌视。


▲羽曳野市藤井寺球场。

在每周末的棒球生涯之外，少年的迁本良三还有另外一大爱好——这就是在当时已经成为一大社会现象的电视游戏。刚上小学的迁本良三放学后就聚集一群朋友一起玩电视游戏和街机游戏，每天晚上在家中都要玩得热火朝天，父母对此偶有微词，但并不反对。迁本良三是迁本家族的末子，其父迁本宪

三正是Capcom的创始人，最初是做土木建筑生意，1979年日本掀起街机游戏热，以《太空侵略者》为代表的一批街机游戏引发热潮，街机成为投资热点，商业目光敏锐的迁本宪三在大阪松原成立了IRM公司，租售各种街机基板。1983年，迁本良三10岁之时，迁本宪三创办了Capcom，初期只做街机游戏，后来决定加入FC第三方阵营，这与迁本良三对FC的热爱所带来的启示也不无关系。

平日放学后，迁本良三就会邀请一群朋友到自己的家中玩《职业棒球家庭运动场》和《马里奥兄弟》，家附近的点心店也是他常光顾的地方，因为店里摆了几台街机，他最喜欢的游戏有《超级奥运会》以及Capcom自己出品的《魔界村》。母亲对于他老泡在游戏里偶尔会嘟囔几句，但不会像他同学的母亲那样把游戏没收，毕竟有个开游戏公司的父亲，迁本良三小学时代的游戏喜好几乎没有受到约束。夜晚在家中独自一人玩游戏时，迁本良三喜欢《勇者斗恶龙》之类角色扮演游戏以及冒险游戏，不过存在与人协力或对战元素的游戏才是他的最爱，这种喜好一直持续至今，深深地影响了迁本良三如今的游戏创作方向。

迁本良三有两个哥哥，但年龄相差很多，在他的记忆中，兄弟三人很少有一起玩游戏的时候，不过倒是有一起制作钢普拉模型的时候。兄弟三人的关系比较疏远，二哥比他大6岁，大哥比他大9岁，这位总是忙个不停的大哥，给迁本良三的感觉是像某个远房亲戚的大哥哥，完全没有亲兄弟的感觉。他的这位大哥就是如今的Capcom首席运营官迁本春弘，迁本宪三与迁本良三、迁本美之和迁本美佐子都住在大阪，迁本春宏则住在东京管理东京分公司的事务。

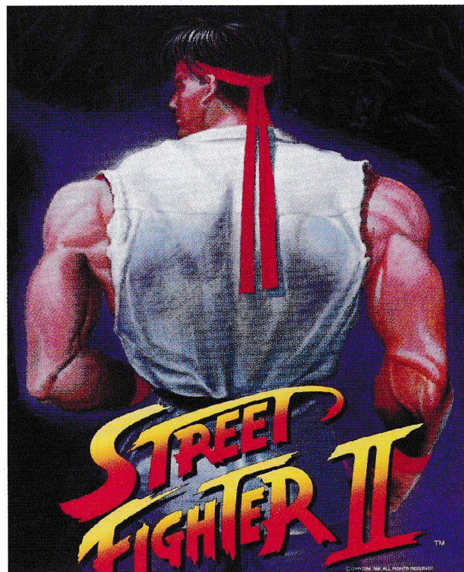
棒球队里的小光头

进入初中之后，迁本良三也同时从少年棒球队毕业，进入了初中棒球部。该校对于棒球练习有独特的课程设置，训练极为严厉，每天练习是自然而然的事，几乎完全没有游玩的时间。只有在临毕业之前，从俱乐部退出之后，才总算有了一些休息的时间。因此迁本良三初中时代的回忆几乎完全就是棒球部的回忆。

迁本良三的中学棒球部有一套独特的训练方法，在所谓淡季的秋季到翌年春季的时间里是完全不碰球的，主要训练的是体能，每天都要跑将近于马拉松比赛的距离，此外还有肌肉锻炼。好不容易熬到了春天，才终于能够摸到球，进行实践性训练。迁本良三说，如今回想起来，那时候的训练强度似乎也不算太大，但在那时觉得简直是魔鬼训练，而且似乎练习方法没找对路子，结果是练了一整年成绩却很一般，在市大赛里最多比赛三次就被刷了下来，这不仅让整个球队垂头丧气，而且往往是更加魔鬼化的肌肉锻炼的开始，让人一想到可能会在比赛中打输就毛骨悚然。球队中前辈与后辈之间的上下关系也很严厉，最可怕的是球队监督总是随身带着棒球棍，摆出一副看谁不顺眼就要朝他身上招呼一棍子的架势。

在这种严厉的环境中，迁本良三的棒球技术没有太大的增长，却学会了做人处事的道理，如何彬彬有礼地对待老师和长辈，如何努力才能让他人满意，这些对迁本良三来说都是宝贵的经验。只是在那时，看到文化系俱乐部活动的情况，仍然免不了要羡慕一番。那时他留了个小光头，跑了10公里后汗水从头顶上哗啦啦地往下流，到现在长跑仍然是他最讨厌的运动。

好在每天练习结束筋疲力尽的回家之后，还有游戏可以消遣。在自己家中玩到仍然是角色扮演游戏和体育游戏，每次玩游戏总能让他的心情立刻就从疲惫变为兴奋，到了难得的休息日，就会约上三五好友，到街机厅里痛快畅游一番。不过迁本良三在街机厅里的游戏兴趣与其他同龄人不大一样：他喜欢的事具有博彩性质的老虎机，比如轮盘赌、扑克、赛马游戏之类。对于迁本良三来说，这种游戏性价比比较高，100日元就能玩好久，因为在玩的同时，他也不忘发挥自己爱分析的本性，总是想摸清楚老虎机的规律，比如轮盘赌游戏，“4”出现之后下一个数字是否有较大的几率是“10”，“10”之后有多大的可能会出“2”？是否真的摸清楚规律并不要紧，关键是他喜欢将自己分析并实验的结果告诉朋友，并以此为乐。把自己发现的有趣事物与朋友分享，就会让他快乐翻倍。迁本良三对数学的擅长，或许就是源自他对老虎机的研究兴趣。



▲《街头霸王II》诞生时，正是迁本良三的高中时期。

到了初三的秋天，迁本良三从俱乐部活动中退出。几个月后，一直光秃秃的头顶渐渐长出了头发，迁本良三终于可以开始享受初中生活，不仅开始与朋友一起去卡拉OK，还追起了女生。他鼓起勇气向一位暗恋已久的女孩告白，结果却被拒绝了。迁本良三现在还记得那时的低落心情，不过事情很快迎来了转机，某日他正在家中看动画片，突然电话响起，先前拒绝他的那个女孩竟然同意与他交往了！迁本良三高兴了许久，结果是只交往了一个月就无疾而终了。

初中时代痛苦的棒球部生涯让迁本良三不堪回首，好不容易迎来了升入高中的转机，他暗自决定今后三年要为自己的兴趣打算。迁本良三所上的高中是离家数站地的私立男子学校，棒球部他是打死都不想进了，后来想想干脆什么部都不参加，放学后的时间完全自己掌握。于是迁本良三的高中生涯分成了三个部分：学习、打工、游玩和游戏。

也许是命中注定与棒球结缘，迁本良三找的兼职工作也是与棒球有关。他在家附近的藤井寺棒球场找了份卖炒面的工作，打工的酬劳是底薪加提成的方式，炒面卖得越多，挣得就越多。为了能够更高效率地挣钱，爱分析的迁本良三又做起了调查工作。与东京DOME和甲子园等受欢迎的球场不同，作为近铁队主场的藤井寺人流量不大，但是一到太平洋联赛期间，观众数量就会暴增，那就是迁本良三去那里打工的时候。那一年刚好近铁队胜出，让他更加感动不已，至今仍是一段美好的回忆。

高中时迁本良三玩的大多是MD上的游戏，与朋友在一起，仍然是以合作和对战型游戏为主。那时最流行的游戏正是迁本良三自家产的《街头霸王II》，他对该作也是非常喜欢，经常与朋友轮流对战。此外还有《超级摩纳哥GP》。那时迁本良三已经开始熟读游戏杂志，经常到处找攻略，获得了别人不知道的情报，就会摆出一副大师的样子向朋友指点迷津。迁本良三的朋友大多是Light User，游戏玩得很浅，被这样的一群朋友包围着，身为游戏迷兼游戏公司社长之子的迁本良三悟出了一个道理：需要为游戏玩得极浅的人设计最易于理解的系统，游戏本来就应该是一种大众化的娱乐。

想做就做

经历了棒球部魔鬼生涯的初中时代，以及打工娱乐两不误的高中时代，在大学升学时，迁本良三选择了距离父母家不远的大阪近畿大学，选修的是商经学部商学科。迁本良三也曾考虑过离开大阪，找所远点的大学，但是最后还是想与父母一起住，而父母的家在大阪南侧，与大阪的多数大学距离都很远，只有与近畿大学的距离是最近的，只要30分钟车程。至于专业的选择，是因为商学与高中的所有课程都无关，看起来好像很厉害的样子，于是产生了浓厚兴趣。

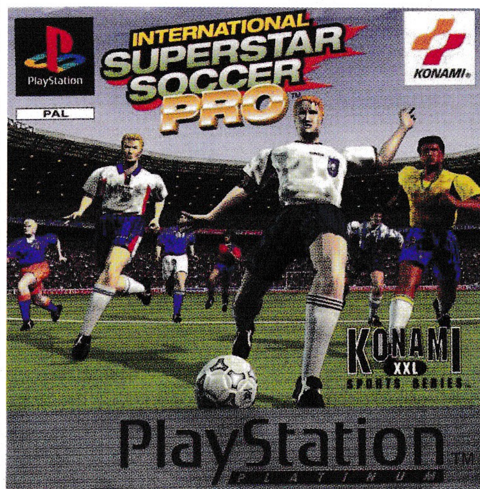
迁本良三上大学的时候，正是日本J联赛崛起之时，少年时代对棒球着迷的迁本良三，将他对体育的狂热从棒球完全转移到了过去毫无兴趣的足球身上。迁本良三对流行趋势非常敏感，从棒球到游戏都是紧随潮流，J联赛带来的足球风暴也很快感染了他。从小就有体育细胞的他是想做就做，成为足球迷的同时也开始了疯狂的训练，完全没有足球经验的他加入了朋友们的

足球队，每周末必定都是在练球，没有队伍练习的时候，就一个人跑到球场自己跟自己踢。与朋友一起组队协作的时候是最快乐的，分析对方的作战能力、针锋相对地制定战略，这种乐趣简直无法用言语形容。迁本良三与朋友们组成的球队曾在市级比赛中获得冠军，这是让他至今仍洋洋得意的耀眼成绩。

在大学时代里，说做就做的爽快个性在迁本良三的身上表现得日益明显。关于他的这种性格，还有一个十分荒诞有趣的小故事。朋友告诉他："东京的荞麦所榨的汁是又黑又浓。"迁本良三听完突然兴起，当即就想验证此事的真伪，于是立刻就给那些看起来比较闲的朋友打电话，竟然真就找到了大约10人，组成了一个东京荞麦汁检验旅行团，连夜出发赶往东京。回来的时候已经是第二天的夜晚。此行确实是仅仅为了到东京品尝一下荞麦汁，旅行的结果是确认了关东的荞麦汁确实很黑，还有另外一个收获是知道了东京原来比想像中的还要远！

PS和SS在迁本良三的大学时代里陆续发售，游戏业迎来了3D时代，《VR战士》、《胜利十一人》、《啪啦啪啦啪》等游戏成为迁本良三大新宠，不过在这3D游戏启蒙时代里，对他来说最具冲击性的还是自家产的《生化危机》。临近毕业的时候，两条路摆在了他面前：继承家业进入游戏业，或者进军玩具业。迁本良三希望毕业后所走的路，是能够制作自己喜欢同时也能让别人高兴的东西，玩具和游戏都是理想的选择。不过既然自己的家族企业就是游戏业里赫赫有名的大厂，而且又不愿到处漂泊，Capcom自然是最佳选择。

迁本良三虽是社长之子，但在人才林立的Capcom社内能够晋升到制作人职位，完全是依靠自己的实力。与Capcom的多数新员工一样，他以企划者的身分入社，与伊津野英昭等前辈一样经历了考验企划能力的研修阶段，随后被安排到街机游戏开发部。虽然后来以家用机游戏的开发为主，这段街机游戏的策划经历是迁本良三最宝贵的经验。与家用机不同，时间限制是街机游戏最大的前提，每玩一次就要投币100日元，如何让人们在最短的时间内享受到最大的乐趣，并且使其不停投币续玩，这是一门很有讲究的学问。而且街机游戏的演示画面也有重要意义，需要让街机厅里的顾客们一看就想玩，在从未接触过该游戏的情况下也不会对其系统产生陌生感和畏惧心理。因此街机游戏的开发规模虽然比家用机小得多，但对开发者的实际策划能力却是更大的挑战。迁本良三第一次负责实际游戏开发，是负责敌人造型的制作，从此开始感受到开发游戏的乐趣。



▲迁本良三是《胜利十一人》的忠实玩家。

街机游戏开发最有趣的地方是自己的企划和工作能够获得用户意见最直接的反馈，因为在街机游戏上市之前，都会经历一段店头实际测试的过程，此时可以与普通玩家面对面地交流，及时了解玩家的感想。在迁本良三看来，这是一种与用户比智慧的感觉，企划者就是20%的构思力加80%的信息收集和选择能力，还有一点是每个职位都要有的沟通能力。企划之职不需要编程和美术基础，只要与相应人员高效沟通，让自己的想法得以实现。Capcom王牌制作人稻船敬二曾说：游戏是商品而不是艺术品，做出的东西曲高和寡并非优秀制作人所为。迁本良三的理念与之完全吻合，他认为游戏不是让制作者满足就可以的"作品"，而是要将乐趣传递给大众的"商品"。他经常与社外的人探讨，向自己的朋友咨询，从中寻找"用户的感觉"，汲取新的想法和信息，了解更多普通玩家的心态。

网络新生代



▲采用动画渲染风格的《Auto Modellista》。

迁本良三是Capcom的网络游戏先锋，由他开发的第一款网络游戏是《Auto Modellista》，这也是他迄今为止印象最深刻的一款游戏。当时网络游戏在日本的家用机市场处于蛮荒状态，该作发售之时，网络基础设施仍然很不完善，绝大多数用户不知道怎么玩网络游戏。Capcom社内对于网络游戏的经验为零，从技术到运营都要从头做起。直到现在，Capcom在网络游戏上仍然没有一套行之有效的网络游戏盈利方案，但网络游戏的乐趣精髓，却在另外一个角落获得了意外的收获。

迁本良三首次担任制作人的《怪物猎人携带版2nd》是2007年上半年全日本最畅销的游戏，在日本的中学和大学生中已经成为一种社会现象。《怪物猎人》本身原本只是Capcom的一个二线品牌，通过玩家之间口耳相传的宣传效应获得了意外的成功，在PSP上推出后，更成为最契合PSP主机特性的示范型游戏。迁本良三对该作的成功原因可谓感同身受，他认为该作的成功就像自己的少年游戏生涯——玩家扮演着演讲者的角色，一边游戏，一边向周围看热闹的朋友介绍游戏的乐趣，让心痒难耐的朋友也成为猎人团的一员。PSP便利的无线联机功能让《怪物猎人》在朋友之间的推广流传成为可能，多人联机的乐趣体现了网络游戏的精髓，这种感觉让迁本良三想起小时候与伙伴们一起坐在电视机前，一边玩游戏一边大声吵嚷的欢乐时光。感同身受的经历让迁本良三在《怪物猎人携带版2nd》中，将该系列的乐趣精髓提炼得炉火纯青。

自从Konami搬到东京之后，Capcom已成为日本关西地区最大的游戏公司(任天堂除外)，如今正因为多款次世代大作的热销而风生水起，成为全球舞台上最活跃的日本第三方游戏公司。不过在经营体制上，Capcom仍保持着家族经营的特色，迁本家族共持有近30%的股权(主要通过迁本宪三的Crossroad公司控股)，与一般上市公司持有33.4%股权即可拥有重要裁决权的持股比例相较，可说是一个非常微妙的数字。作为迁本家族末子的迁本良三也个人持有2.62%的股份(价值约45亿日元)，与其兄迁本春弘相当。通过《怪物猎人》树立其社内地位之后，迁本良三今后必然会被委以更为重要的高层管理职位。或许这位从普通玩家一路走来的豪门子弟会给Capcom的经营方向带来一些新的色彩，多做些贴近玩家乐趣喜好的游戏，少一些见缝插针的铜臭味。



游戏评台

胜负师：因为《游戏·人》的周期是两三个月，所以游戏评台栏目的素材几乎没有缺少的可能。如果两三个月都没有几款大作神作，那游戏业界恐怕是要"崩盘"了。有了素材，就得多点"佐料"，所谓佐料就是栏目建设初期就一直在倡导的"点"评新概念，从内容到形式都不必走八股和大众路线。这次内容方面纱迦的《鬼泣4》评论给了我意外，对《鬼泣4》的评价系统玩家几乎众口一辞地表示了不满，无双总帅却激赞其评价做得合理；而形式上让我大感意外的是玛娜评《失落的奥德赛》，画面、音乐、系统、游戏性……这些统统没有提到。这，这还是游戏点评吗？呵呵，您看了就知道了。

这回，全世界玩家都满意了！

鬼泣4

DEVIL MAY CRY 4

机种：PS3/X360 **厂商：**Capcom **类型：**动作 **发售日：**2008年1月31日



比较幸运，《鬼泣4》的两版本我都有条件玩到，不过在决定玩哪个版本前我着实费了一番脑筋。一般说来，PS3和X360都有的游戏，我会优先选择X360版，原因很简单——成就。以前一直有同事拿这点来笑话我，我总是会以这个例子来说服他：假设你到外地出差，需要在当地解决一顿饭。当地有甲乙两家餐馆，价钱一样，味道也差不多，不过甲在用餐后会赠送一个就餐证明书，乙则没有。你会选择哪一家呢？

说回正题。这次的《鬼泣4》我最初是准备选择PS3版的，因为X360版的成就要求非常高，玩家必须将所有难度所有关卡都拿到全S级，还要打通一个"我方一击死而敌人为HARD难度实力"的HELL AND HELL模式，光是听着就不寒而栗了。我最初的预想是能够拿到400点左右的成就，耗时为40小时。也就是说，如果玩X360版的话，势必很难取得全成就的完美记录，因此我不太想玩X360版。不过现在我的游戏时间为70小时，全成就取得，大大超出了预期的成绩。这说明了什么呢？我认为答案有三个——

难度下降

对于普通玩家来说，"《鬼泣》系列"的DANTE MUST DIE(简称DMD)难度就是"难"的代名词，能打过去就不错了。而这次的《鬼泣4》支持全世界玩家网络排名，X360版更是开出了DMD难度下全关卡S级这一成就要求，迫使玩家反复挑战来提高实力。

本作的评价分为3个方面：时间、华丽度和红魔石收集率，此外还有一些附加评价如不使用道具、无伤等等。红魔石收集率引入评价是颇受争议的举动，因为游戏强调的红魔石收集率实际上仅指关卡中固定存在的红魔石，和玩家打倒敌人后出现的红魔石无关。这就迫使玩家必须熟记每一关隐藏红魔石的地点，并破坏每一个藏有红魔石的景物。玩家(特别是高手)对于这一设定有抵触情绪是很容易理解的，因为高手拆起家具来也未必比普通玩家优雅多少，而且浪费时间兼影响游戏流畅度。不过后来玩家发现，无伤这一附加评价对于评价的加成非常大，SSD的三项评价在无伤的加持下也能达到S级，也就是说只要你水平够高，完全不理红魔石这一项评价也能拿到S级。高手们的不满可以平息了。

而本人在经过反复挑战全S级时领会到，游戏将红魔石收集率引入评价，其实是在照顾低水平玩家。在DMD难度下时间的要求非常宽松，这一项拿S级没有问题。红魔石收集率看似烦人，其实只要记住地点，就算是拿100%也是很轻松的，而这一项只要95%就能达到S级了。有这两项S级作为基础，华丽度只要能达到A级，总评价就能上S。如果连华丽度都能达到S级，那么就算玩家使用道具也能取得S级的总评价。这个设定实在是太宽松了。

所以我现在认为，本作的评价系统没有问题，相当成功！无论高手还是新人都能从中找到自己的乐趣，高手更无须担心自己的成绩无人认可，因为还有网络排名这一次世代要素呢！

设计合理

前面已经说过了，在刚刚开始玩这个游戏的时候，我给自己定的目标是400点成就。随着自己的游戏时间增加，我的目标也在不断提高，直到最后拿齐全部成就。为什么这个游戏能够让人产生反复挑战的欲望呢？这是因为游戏的难度设计及动作要素不但出色，而且渐进式的设计也相当合理。

本作共有4个难度，每个难度之间都有很明显的区别。新手打HUMAN难度的感受，和老鸟们打DEVIL HUNTER难度差不多。而SON OF SPARDA难度的敌人配置和前两个难度有明显区别，令玩家打起来倍感新鲜。而最难的DANTE MUST DIE难度沿袭SON OF SPARDA难度，但敌人的攻防及意识有明显提升，而且敌人会魔化，与之前的所有难度要求都不同。这4个难度一路打来，难度增加合理，而且变化明显，所以尽管流程一样，但打起来不会觉得枯燥。我个人打全关卡S级时，是按关推进的，即每一关从最低难度开始，拿到S级后再挑战上一难度。如此打来，更会觉得游戏的设计精妙。

游戏的动作要素同样是有深度的。系列的华丽度向来都是一大亮点，为了华丽度玩家必须以不同的招式来攻击敌人。两名主角的招式是需要购买的，不过买到招式可以随时退货，以便让玩家尝试各种组合。尼禄的三级蓄力是相当精彩的设定，新人可以手动蓄力，高手可以挑战即时蓄力。具有无敌时间的SHUFFLE和魔人变身也是挑战无伤中值得研究的课题。但丁的武器和招式虽然比3代少，不过由于可以即时切换职业，打法也更加丰富，但和尼禄比起来上手难度也高很多。比起这几个基础设定来，在高难度下面对不同敌人采用何种打法最有效率，才是游戏的精华所在。光是能赢还不够，还要赢得漂亮！隐藏的血宫模式提供了几乎所有的杂兵组合，玩家可以尽情发挥。

成就合理

说到成就，自然是X360版的专利。不得不说，这次《鬼泣4》的成就设计得还是比较合理的。如果没有全关卡S级的成就设定，估计很多玩家把各个难度通一遍就会收手，这



样的话游戏的很多精妙设定也就无缘发现了。本作的48个成就，其实就是对玩家的48个课题，如果真能完成全部课题，也就标志着你彻底制霸了这款游戏。而这48个成就，达成的难度也是有高有低，水平再差的玩家也至少能完成10%。而当你完成这10%的成就后，你会发现另外10%似乎只要再努力一下就能取得……如果你有追逐成就的意思，很有可能就此一发而不可收拾。“DANTE MUST DIE难度全S级评价”以及“HELL AND HELL模式通关”这两个成就，在新手看来其难度之高简直无法想象。不过当你循序渐进地这么一关关打下来之后，你会发现这两个成就其实并不是那么困难的。不过个人对于万人斩这个成就还是有点意见的，先不提这个成就的完成难度有多高，至少游戏中也应该加入目前累计杀人数这项技术统计啊……

综上所述，在《忍者龙剑传II》发售前，《鬼泣4》绝对是次世代上最值得一玩的动作游戏。希望早日玩到《鬼泣4 特别版》——如果有的话。

胆战时刻：血宫奋战两小时，终于见到了最后的但丁。上来砍了两刀，猛然发现这个但丁比DANTE MUST DIE难度下的但丁还要强！难道我两个小时的努力要化为泡影？我的心当时就寒了……幸好最后有惊无险地过了。

★★★★★[点评人：纱迦]

有回归，也有革新

应该庆幸，在《鬼泣4》发售前我并没有对本作抱有太大的期望，抱着“只要能玩下去”的心态去期待，因此在通关三巡后才会如此惊喜，倒不似胜哥所说“我们要宽容地对待它”。

翻天覆地的变化直接来自于主人公的更换，这也导致了打法上“颠覆”性的转变。前三作中那个帅气的小伙子但丁被换成了同样帅气的小伙子尼禄，虽然他略显稚嫩，可一款系列需要一个常青的形象代表，但丁大叔的“艺龄”则稍有偏高，换一位新人无可厚非。随着尼禄“恶魔右腕”能力的不断公开，游戏将会首次出现系列前所未有的投技也被大家所知，这一切的转变都让人在心头对它打了一个大大的问号，次世代上真正意义的第一款头领级的动作游戏新作，能是个什么样子？

好玩

撇开明显不用心的关卡设计和现在还颇受争议的红魔石收集率，就我看来本作在战斗方面挑不出一点毛病，甚至游戏可以直接概括为“不要关心什么剧情，也不要管什么解谜，打，打就行了”。使用尼禄时，恶魔右腕+绯红女皇的配合让动作更加丰富，靠各种按键组合剑技的比重明显增大，让人感到游戏向一代那种严谨和硬派的方向回归；使用但丁时，职业的任意切换则大大发扬了三代的喧哗风格，动作更加复杂也更具有挑战性。可以说，游戏在全部技能都学会后才是真正的开始。结合系统中各有千秋的一代和三代，本作可谓集大成。





好看

《鬼泣3》时就将系列的定位明确下来，打的就是一个“帅”字牌，这个游戏的目的不是为了通关，而是为了打得好看。三代战斗中达成S评价后给人的满足感会令人无以言表，而本作在次世代主机性能的提升下，“好看”这个元素直接由S评价的满足感转化到视觉的享受上来，我们甚至不再追求那几个数字的高低，就是为了彻头彻尾的欣赏。BOSS战中的恶魔右腕可以说是一个没有指令提示的QTE系统，各种特写也极大增加了演出效果。因此在玩本作时，能吸引到一群看客来围观是常有的事。

好听

这里要说的音乐不包括彩虹的那首，我不承认那是《鬼泣》的音乐，顶多算是一个商业广告歌。也许是由于更换主人公为阳光小子尼禄的关系，前几作那种阴暗的哥特系摇滚不复存在，POP摇滚成为了本作的主旋律，使得它更时尚，更煽动，更容易让人投入地去聆听。开场的圣歌和结尾的《Shall Never Surrender》代入感十分强烈，直接将本作的剧情部分推向了“大片”水准，而战斗中的《The Time Has Come》、《Sworn Through Swords》等曲目的金属风浓重，节奏感与战斗效果的结合非常紧密，使得游戏整体的连贯性很高。本作中，音乐部分的发挥相当出色。

剧情时刻：剧情对于“《鬼泣》系列”来说并不占太大的比例，但还是让一些“剧情派”牵肠挂肚。很遗憾，本作的剧情漏洞百出且十分没有说服力，战斗、画面等部分的光芒也不足以遮住它的瑕疵。你可以说没有交待恶魔右腕的来历是为了再出一个外传，但按照时间顺序，在一代之后的恶魔事务所名称又变回了“Devil May Cry”，这又作何解释？放眼望去，《生化危机》等大坑还没填上，老卡如何顾得过来一个剧情无关紧要的《鬼泣》？对续作改变上的期望，仅此而已。

★★★★☆[点评人 levelup.cn 方寸]

这是一个因剑而生的故事

如龙 见参

龙が如く见参！

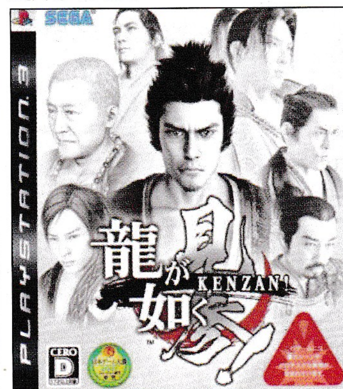
机种：PS3 **厂商：**SEGA **类型：**动作 **发售日：**2008年3月6日

昔日风格一贯硬派的SEGA自从转型为专职的软件开发商后，风格独特的作品出现的频率便越来越低了。本次在PS3平台再度出手，推出的是自PS2时代发售后便于众多同类游戏中脱颖而出的“《如龙》系列”最新作《如龙 见参》，总算让玩家找回了一些昔日“硬派至上”的SEGA感觉。不过本次《如龙 见参》相对于前两作所要体现的东西对于国内玩家来说可能局限性较大，如果你不喜欢古代日本、不喜欢古日本的剑士文化，那你在这款游戏里获得的乐趣也许会大打折扣。用游戏中主人公桐生一马之介的一句话来讲：“我因为剑，五年前身陷关原的陷阱，也是因为剑我失去了心爱的女人，我走到了今天这步，全是因为剑的引导。四年前，我的女人在我面前被杀，临死之前她和我说过，剑士强到某种程度后，是可以救人的。所以我想要变强，为了成为最强的剑士而努力……”，《如龙 见参》，就是这样一个因剑而诞生的故事。

剧情安排之妙令人叫绝

“《如龙》系列”向来都是以剧情出众为卖点，剧情自然也成了玩家最为关注的关键部分。而《如龙 见参》相对于系列前两作做了一个大胆的转变，将故事的舞台从现代转移到了古代，将故事的重点从黑社会社团之间的争斗转移到了讲述在动荡时代中一个剑士的成长之路……如今笔者将游戏通关后转过身来再看，在佩服制作人员那份敢于大幅转变游戏内容的同时，确实对剧本作者深感佩服，剧本的整体安排以及细节调动力甚至可以将一个对于游戏本身题材并不是十分感兴趣的玩家留在屏幕前。

就我个人来说，对于古代日本以及剑士文化的了解十分有限，所以在游戏的相关情报公布之初并没有对其提起很大的兴趣，甚至对于这部一年多以后才等到的续作感到有些失望。随后游戏的试玩版被发布在了PSN上免费提供下载，作为前两作的忠实玩家，我还是试玩了一下。却没有想到，在体验过序章的剧情后，笔者的感觉就是希望可以立刻了解到后面的故事是怎样的，并且对游戏的期待度提升了120%。



这一切，都要归功于剧情的安排。



先让我们来看一下序章是怎样将玩家牢牢吸引住的吧。1605年的京都，祇园，一个用金钱几乎可以买到一切的地方，在这个每天都会有很多事情发生的地方，渐渐地多了一种只有这里才有的新商品——游女。那些家境贫寒的家庭将自己家的女儿卖至这里的“扬屋”充当游女来换取一点点可以令自己在这个动荡时代生活下去的金钱。而故事的主人公桐生一马之介就是以处理这些扬屋里无端闹事的顾客以及追讨顾客赊下的账为工作，生活在这里。在一个再平常不过的日子里，一个小女孩的到来却打破了桐生原本平静的生活。浑身是伤的小女孩出现在这个地方本就不平常，而受人指点点名要找桐生就更是令人感觉奇怪了。本想以“没钱就不能办事”的借口打发小女孩离去的桐生，却在看到小女孩随身携带的短刀之后改变了想法，将她留了下来。而当听到小女孩拜托桐生的杀掉宫本武藏时，桐生更是大吃一惊……

相信看到这里的玩家也会有着与故事的主人公桐生一马一样的感受，因为只要是之前关注过本作的玩家，无论关注得多还是少，相信都对一件事情十分清楚——故事的主人公桐生一马之介就是宫本武藏。而从故事的序章来看，其他都抛开不谈，单单最后小女孩找宫本武藏杀宫本武藏就足够令玩家产生急切想了解后续剧情的欲望了。此外，我们来看序章的另外几个伏笔：小女孩为何浑身是伤出现在这里？小女孩嘴中让他来找桐生的人是谁？她身上带的那把刀为何让桐生神色大变并改变想法？……短短的序章，用几个镜头就可以为玩家留下这么多想要知道的事情，可以说剧情的安排方面，制作人员花了相当大的心思。此外不得不提的是，序章部分实际上是整个故事开始时五年后了……也就是说，想要急切了解序章剧情后续发展的玩家们却被制作人员生生拉到了五年之前的战国时代末期，当第一章开始时，画面上出现“战国末期”的时候，这是令本人第一次叫绝的地方：标准且拿捏得当的倒叙手法，造成的效果就是突出了结果、制造了悬念并更加引人入胜。

在其后的剧情里，宫本武藏身陷关原陷阱、痛失爱妻、定居祇园并更名桐生一马、接下小女孩的依赖、再遇真岛、潜入吉冈道场……等等（这里就不再剧透了）剧情的描述中，到处存在着伏笔，吸引着玩家，而剧情的安排之巧妙则不到最后一刻绝不让玩家完完全全了解事情真相，其中顺叙、倒叙、插叙、分叙的手法均被巧妙地运用到了故事的讲述中，绝不会让玩家在观看剧情时觉得单调。而谈及出色的剧情讲述手法中还不得不提的就是细叙手法配合镜头的运用了。游戏说到底是门视觉的艺术，其优势就是可以通过画面来相对文字更形象地表达一件事情。《如龙》系列”过场动画的镜头运用向来非常优秀，当然拥有更强大机能的PS3平台的最新作没有理由比前两作要差。镜头的细叙是游戏镜头运用的亮点所在，比如游戏中经常在讲述一件事情的时候将镜头并不付诸于这件事情的主要能动体上，而是或缓慢或急促地将镜头拉到一个旁边的物体上对其进行长时间的拍摄，这样更有助于烘托气氛和体现细节，最典型的例子就是本作中浮世留给桐生那把刀上的红色铃铛以及桐生的烟杆……

此外，剧本的编写功夫也着实令笔者佩服，观本次《如龙 见参》的剧情就如同在看一部金庸大师的武侠小说一样，无数的历史真实人物和游戏中的虚拟人物生活在一个世界中，并且存在着非常复杂的关系，但是却没有让玩家感觉到这样的搭配有一丁点的不谐调，实在是让人不得不为之惊叹。

不务正业

当然，这不是说SEGA不务正业，而是说游戏里的主角桐生一马之介不务正业。为什么？因为游戏里除了主线剧情之外可玩的东西简直太多了！

首先以“拿人钱财，替人消灾”为职业的桐生自然会接到无数的工作邀请，也就是分支任务了，这已经足够让玩家在整个京城里溜达到连哪家的门上有个洞都如数家珍的地步了。然后没准你在大街上走着走着突然遇到一伙人围在一起不知道在干什么，过去凑个热闹吧，哦，原来是在比试谁能把剑从剑鞘里拔出来，作为“祇园之龙”这种出风头的机会自然不会放过，可用力之下剑却变成了两半，原来是把假剑……这样被隐藏的事件折腾进去，恐怕玩家在无意识的状态下就抛开主线剧情去满世界忙活了。除去这些之外，将棋、麻将、赛鸟龟、赌骰子、砍西瓜……等等多到玩不过来的迷你游戏更是让玩家顾及不暇，这么说，如果你愿意，你完全可以将《如龙 见参》当作一个麻将游戏来玩。

而且，以上这些还没有包括最花时间和精力的“迷你游戏”——和游女一起风花雪月，而且在这个过程中，扔扇子、保龄球等小游戏又会层出不穷……

可以说，《如龙 见参》里的可玩要素简直多到你一时半会都不能完全想起来了，而且这些诸如分支任务以及隐藏事件的完成通常会让玩家得到不少珍贵的道具，比如一些合成高级武器的珍贵材料等。不过虽然可玩要素多是优点，但过于地纠缠于这些也是对主线剧情的流畅发展有很大影响的，所以笔者这里建议各位玩家先不要顾及这些小游戏，一周目流畅地体验一遍本作精彩绝伦的故事之后，二周目时再“不务正业”也不迟。

丰富的文化内涵



可能玩了本作的玩家会注意到，本作的对话中经常对一些名词进行特殊颜色着色并专门对这些词进行了大篇幅的文字解释，比如“游女”、“大门”等，这就是为了方便那些对游戏中所包含的丰富的日本古代独特文化不是十分了解的玩家。《如龙 见参》所选取的时代和背景中蕴含了深厚的日本文化，并且更加贴近生活。虽然诸如《太阁立志传》、《战国无双》等游戏中也涉及到同样的文化，但都没有本作中来得如此接近和透彻，就我个人而言，实在想不到除本作之外在哪款游戏中能够提供在如此真实的古日本城镇中生活的体验了，《如龙 见参》中，古代日本人的建筑文化、生活方式以及服饰文化等，就活生生地摆在你的面前。

感动时刻： 如果是系列的老玩家，应该可以发现游戏中的几个主要角色名字和造型都和前两作一样。而当游戏进行到第五章，桐生与曾经一起出生入死的兄弟但如今已经失忆的真岛再次见面时，真岛那一句极具特色且贯穿了整个“《如龙》系列”的“桐生ちゃん～”时隔一年多再次出口时，真是让人泪流满面啊！

★★★★［点评人：levelup.cn 白夜］

谁说关公就不可以战秦琼！

任天堂全明星大乱斗X

大乱斗スマッシュブラザーズ X

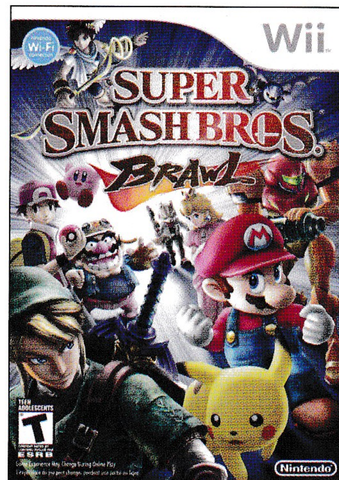
机种：Wii **厂商：**Nintendo **类型：**动作 **发售日：**2008年1月31日

伴随着国外某著名媒体打出的那饱受争议的满分，这款典型的家庭聚会专用游戏被风风光光地摆到了游戏店货架子上的最明显位置。我想说的是，如果你对任天堂出品的游戏抱有极高的期待，那么今年的春节注定会是你度过的最为开心的节日，能够坐在家中与亲朋好友一道享受任天堂为你带来的这场节日盛宴，这简直再幸福不过了。丰富的游戏模式和多元化的细节设定足够吸引每一个向往本作的玩家。马里奥、大金刚、星际火狐、林克……你能叫得出名字和想得到的任天堂知名游戏角色几乎都到齐了。要知道，想让这些不同游戏作品中的角色聚集在一起，这本身就已经实属不易，更何况还有来自《潜龙谍影》的斯内克以及世嘉吉祥物索尼克前来助阵呢！



游戏的过人之处自然不会仅仅是如此"一勺烩"式的游戏角色大集合，作为一款乱斗类游戏，如何将不同角色的特点和魅力表现出来自然是十分重要的，比如银河战士萨姆斯身上所散发出的那股科技气息，比如星之卡比那肉乎乎圆滚滚的质感，将这两个风格迥异的角色放到同一个舞台上，并且能够让他们自然地融入游戏当中，单凭这一点就足以显现出制作者的匠心。此外，作为乱斗类游戏，游戏的平衡性也是重中之重，尽管出招方式无法同真正的格斗类游戏相比拟，但如何平衡游戏角色的实力也是丝毫不能轻视的原则。可以想像，诸如瓦里奥和库巴这样的重量级角色，既要在游戏中显现出十足的霸气，又不能在实力上过分强悍，这看似不起眼的环节却往往能够体现出一流游戏开发团队的真正实力。

虽然是一款众乐乐性质的游戏，但游戏的制作者并没有忽视原创剧情的环节。尽管本作的原创故事"亚空间的使者"的游戏流程足足有七八个小时，但玩家在体验的全部过程中并不会感到多么单调乏味。原创剧情中的一大亮点在于全程的肢体语言叙事方式，玩家在游戏中的过场动画里听不到任何来自游戏角色的语言表达，取而代之的是心领神会式的动作叙事，这对于大多数国内玩家来说显得特别可贵，没有了语言障碍，任何人都能即时地了解剧情的发展。从这一点



上，我们真的要再一次向任天堂的游戏开发者们脱帽致敬。感谢他们为全世界的玩家带来了一款如此朴实而又不失内涵的作品。

感动时刻：无意间获得了隐藏的"超级马里奥兄弟"时，当年玩原作时被发疯的乌龟和螃蟹追得到处跑的那一幕再度呈现。噢，美好的童年！

★★★★[点评人：炎骑士]

创新但未突破的尴尬

粉红毒血

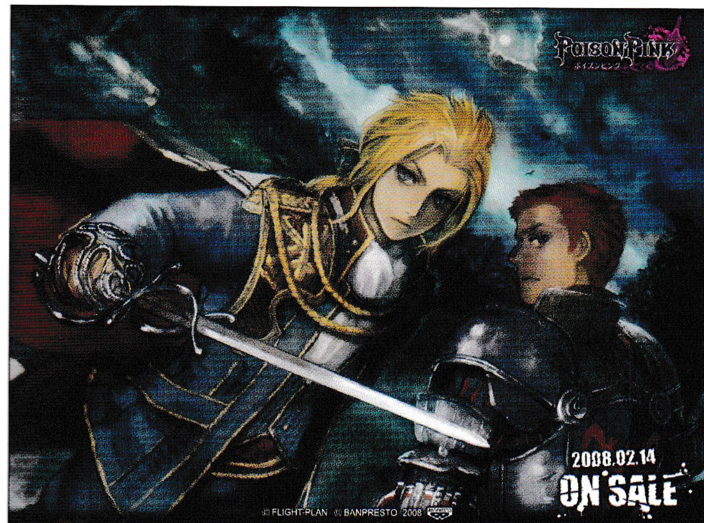
ポイズンピンク

机种：PS2 **厂商：**Banpresto **类型：**策略角色扮演 **发售日：**2008年2月14日

故意留下的悬念

作为一款PS2末期的原创新作，不得不承认游戏的标题的确起到了吸引眼球的作用，那种隐约透露出的诡异气氛，反倒激发了玩家的好奇心，让这场围绕"究极之毒"展开的争夺吊足了所有人的胃口。将游戏初期任意三名主人公中的一人通关，大多数玩家都会觉得游戏的剧情只是在重复"魔王的复仇+英雄的胜利"的铁则，甚至连设置的悬念都没有时间解释清楚，游戏就已经戛然而止，划上了一个不明不白的句号。其实游戏的巧妙之处也正在这里，将悬念保留，让有心的玩家去自我发掘其中的秘密，自然比游戏最后就直截了当地让一切真相大白来得更曲折与环环相扣，如果你缺乏探索的精神就开始对游戏开喷，那只能说明你并没有全身心地投入到游戏中去，因为缺少了剧情的魅力，任何一款战棋游戏都是不完整的。

游戏初期的三名主人公虽然各怀目的地来到了狱界，但是他们在机缘巧合之下都拥有一本能够收服魔神人的魔法书，通过不断地战斗，他们都在宿命的引导下来到了狱界的最深处，而让人吃惊的是，其实真正想要改变这个世界的是统治着整个大陆的巴尔德国王，由于国内教派对权力的争夺已经脱离了自己的掌控，为了及时阻止事态的发展，为了维护自己所一手建立起来的政权，他最终选择了向黑暗的力量妥协，并企图利用它来颠覆整个世界的秩序，达到另一种意义上的"统一"。游戏前半部分的结尾是找到了作为祭品的公主，后半部分则用隐藏人物隆迪米奥和杜法斯通，这两个和前三名主角对立的视角来看待同一事件的另一面，揭露已经被黑暗力量魔化的公主，最后联合所有人的力量来完成这场宿命的战斗。



造型上的胜利

策略扮演类游戏中的系统对于很多热衷于此道的玩家来说，能够发展的空间并不大，所谓的新系统能够改变的只是从某些细节上改变玩家在战斗中所使用的策略而已。虽然本作的魔神人系统也没有逃出模仿的嫌疑，不过却胜在了精美的造型设计上，能够集结如此多的名画师为游戏中的怪物设计造型，那种赏心悦目的感觉如果回想起来，可能也只有《真・女神转生》系列"的风格和数量最为接近了。另外游戏还为大家准备了开启战斗画面的功能，用高还原度的魔神人来进一步征服玩家的眼球，当然前提是你要对游戏的画面风格有爱才行（笑）。

小心翼翼时刻：游戏中捕获魔神人需要满足OVER KILL的附加条件，所以对于喜欢收集的玩家，在每次攻击新魔神人时都会仔细计算对敌人造成的伤害数值，生怕一不小心就让敌人直接死亡，其中以BOSS级人物的情况最为严重。要对BOSS"怜香惜玉"的游戏你见过吗？

★★★☆[点评人：晴天]

钢普拉三度劣化冲击

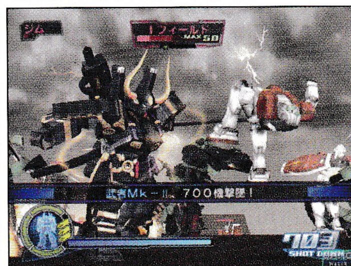
高达无双 特别版

ガンダム无双 Special

机种： PS2 **厂商：** NBGI **类型：** 动作 **发售日：** 2008年2月28日

因为游戏开发成本越来越高，因此厂商的利润越来越低，这对现在的游戏提出了更高的销量要求。因此一旦未达成预期的销售目的，厂商就会推出名为加强版国际版特别版导演剪辑版之类的新作，或是改在其他平台发售，这样多少能够再捞回一些成本。以前遇到这样的情况，买过初版的玩家总是心有不甘，因为一般来说新的版本都会增加新的内容，而且价格更加便宜。不过这款《高达无双 特别版》的推出一举改写了这一局面。

《高达无双》本来是PS3上的游戏，后来又移植到X360上，现在加了点新东西移植到PS2上，此举被广大玩家尊称为"劣化移植"。尽管PS2版声称加了一个机体和新的原创模式，不过吸引力显然是大大不够的，因此买过初版的玩家也能以平常心去面对这款游戏。（笑）

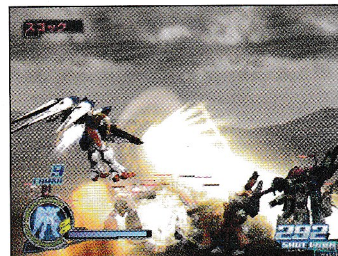




从实际游戏来看，画面上缩水的情况是很明显的。先不谈480i和720p显示方式上的巨大差异，各种击打特效被削减到最低程度，拖慢延迟情况也更加严重。本作的同屏人数看似和PS3版差不多，其实差了不少。游戏中经常出现把身边敌人几乎砍光，但小地图上全是红点的情况，此时玩家必须要转动一下视角才能保证敌人突然出现在你的身边。因此PS2版的杀敌效率比两个次世代版要低一些。

其实这方面的"劣化"还是可以接受的，毕竟两个平台的机能差别太大了，真正令人失望的是游戏的内容变化太少。《高达无双》虽然优点多多，但是缺点也很明显。比如高难度下缺乏快速有效的战法，部分角色的剧情太少等等。本来还或多或少期待本作能有一些改进的，结果PS2版除了增加一个新机体和两个角色的新剧情外，几乎没有任何变化。这点着实太让人失望了。

不过PS2版有一点很值得表扬的是，游戏的读盘时间非常短。进入战场的读盘时间基本上只有1秒钟，如果你在战前准备画面中稍作停留，就完全感受不到游戏的读盘时间。以往



最耗时间的读取战场中断记录，在本作中最多只需要2秒钟的时间，这点实在是令人称赞。值得一提的是，本作还支持安装PS2硬盘，无法想像安装硬盘后速度会快成什么样子。这算是PS2版最大的优点吧！

惊喜时刻： 过去需要通关9遍才能使用的武者高达，在本作中居然一出来就可以使用。而只要把武者高达通关，就可以使用PS2版追加的惟一角色武者Mk－Ⅱ。对于玩过PS3版和X360版的人来说这个设定还是很体贴的，我可以通关两遍就封盘了，省去了大量游戏时间。不过——本作的攻略是由我负责的，看来还是得把全角色通上几遍。

★★★[点评人：纱迦]

他是在你身边的英雄

英雄不再

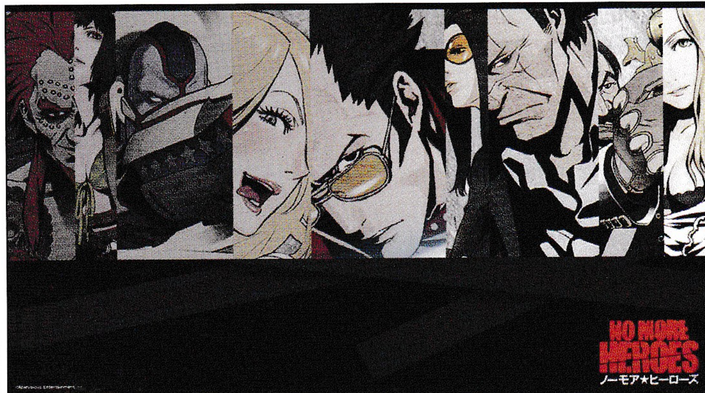
NO MORE HEROES

机种： Wii **厂商：** MMV **类型：** 动作 **发售日：** 2007年12月6日

我们不必否认，这是一个需要英雄的时代。不过在这样一款以英雄为名的游戏中，我们看到的并不是一个英雄，而是一个……我真的不知道该怎么来形容，因为有的时候我甚至觉得，这明明是一款反英雄游戏啊……

或者我这样说有点过分，毕竟还是让一个人去消灭一帮坏人，而不是用一帮坏人来消灭一个好人……但是，相信游戏中的主角特拉维斯可不是那么高兴做好人吧……虽然我们得承认，这家伙不是什么坏蛋，也就是个比较宅的狂热摔角迷，并且对光剑有着特有的执着。当然，毕竟他还是有两下子的，不然也不会被杀手协会看上吧。

反正我觉得刚才说的这些都不足以成为他是个英雄的理由，如果说没有一个好的先天条件，那么我们的英雄肯定就会有后天的必然因素，要么受到了良好的政治教育，决定拯救人类。要不就是苦大仇深，打算灭光世



界上所有坏人。但是我们特拉维斯的目的单纯得令人发指——为了一个女人。虽然自古英雄难过美人关，我说兄弟，你也别表现的那么明显吧……游戏刚刚开始就让玩家们知道得一清二楚，你这对教育下一代会起到消极作用的啊！哦，对不起，才想起来，这个游戏的对应年龄是"17+"……

说真的，特拉维斯身上从现在看来没有一点能称得上是个英雄，或者说根本没有一点像个英雄。喜欢收集手办，满屋的模型，爱摆各种造型扮酷，带有那么点猥琐，贪小便宜，好色……虽说这些都不能算得上是罪大恶极的缺点，但是却缺少一个英雄该有的城府，缺少英雄的那种气势……等一下，那他不就是个普通人么，在我们的周围就存在着形形色色具有着这些特点的人啊，甚至就是身边的朋友。这才发现，在这里需要的不是一个高高在上的英雄形象，而是一个让人觉得更加亲近，更加贴近周围朋友的这样一个人物，而这就是我们的特拉维斯。

不过话说回来，如果没有点他的"分量"，相信他也不会成为这样一个英雄游戏的主角。除了不错的身手以外，一开始几乎找不出什么别的符合英雄要素的特点。但是随着游戏深入，他身上具有的那些"侠义精神"也渐渐凸显出来。面对那些借助卑劣手段未能取胜，还企图在认输后再来偷



袭的小人，他丝毫没有怜悯，痛快地结束了他们龌龊的人生。当对手心服口服地接受失败时，他也会以一种尊敬的态度去面对他们。不过这里想说一下，不知是导演故意安排还是有什么其他目的，为什么满足这些条件的都是女人……难道还是要小小地恶搞一下特拉维斯？

其实并不是说我们这位可爱的主角是个找不到自己位置的边缘人，只能说，游戏中塑造的这个形象是非常成功的。他就是个普通人，一个更接近现在青少年的普通人。简单直爽，乐于接受新兴文化等等这些特点，都更贴近现在的青少年，难怪制作人须田刚一会用"赞颂青春之歌"来形容这样一款游戏呢！

宅时刻： 游戏刚刚开始就让人看出了这个游戏无处不在的宅气息，满屋的海报和手办，还有真人大小的机器人模型……但是当主角趴在墙上一张海报上，一脸陶醉地喊着"萌えるぜ"的时候，我真的Orz了。

★★★[点评人：地狱伞兵]

游戏打开的只是岁月的一扇窗

失落的奥德赛

Lost Odyssey

机种：X360 **厂商：**Microsoft **类型：**角色扮演 **发售日：**2007年12月6日

Lost Odyssey

希腊神话中的奥德赛拥有一段让人感到伤感的旅行，他是希腊伊泰加的国王，在特洛伊战争结束后，离开了特洛伊，打算回到自己的国家，但是却得罪了海王波塞冬，被暴风雨送上了无法回途的流浪之路。他从巨人的手下逃生，躲开了以歌声诱惑人们的女妖塞壬，被地中海的一个女神软禁了许多年，十年之后才重新得以回到自己的国家。而在这十年之中，所有的人都以为他已经死了，附近的一百多个贵族一直在向他的妻子求婚。

雅典娜使用魔力将苍老和常年流浪带来的贫寒自他的身上取走，奥德赛又重新恢复了精力充沛的模样，他将求婚者都赶出自己的宫殿，重新成为了那个受人崇敬的国王，但是十年的流浪生活并没有从他的血液中被清除，夫妻间失去的十年时光，也不会因为神力而有所改变，这正是整个故事中最令人感到悲哀的地方，纵然年岁没有增长，生命仍然漫长，但是已经过去的每一段时光都会留下烙印，无法再从身体中根除。

《失落的奥德赛》也是这样一个悲伤的故事，拥有千年生命、不老不死的凯姆和同伴们背负着使命，从自己的世界来到现在的世界，并要在这个世界中生存一千年之久。

但是，凯姆和奥德赛不一样，千年的时光实在是太漫长了，在千年的时光中，他们经历了无数次的恋爱、婚姻、生离死别，承受着常人所不能体会的悲哀，纵然拥有常人所羡慕的永恒生命，心灵却也因无数的背叛与欲望枯萎凋零。他们仍能回到故乡，但是早已连自己的使命都记不清楚了，在永恒的时光之河中，成为了在未来与过去中迷失了方向的奥德赛。

而这，就是《失落的奥德赛》最让人感到悲伤的地方。



时光的魔力

在游戏中，真正震撼了我的地方只有两处，除此之外的剧情都可以用普通至极来加以描述，比其他游戏所优秀的，无非也就是些在演绎方式上的区别，但是正因为有了这两处，《失落的奥德赛》就变成了一款让人难忘的游戏，因为它有足够的冲击力可以进驻于玩家的心中。

从千年王国努玛拉的监狱中被女王无罪释放之后，凯姆等人来到了被一片洁白所包围的这个美丽国家，在这里，凯姆遇到了两个正在看护几株花朵的孩子，受到孩子的邀请后，凯姆跟着他们来到了就在附近不远处的住家。

两个孩子的母亲由于疾病而长期卧病在床，而孩子们看护的，则是她最喜欢的花朵。

看到凯姆后，孩子的母亲认出了他。凯姆就是二十多年前因为她被劫持而分离的父亲，凯姆也认出了自己的女儿，在分别的时候，她才只不过6岁左右，而现在，却已经比自己还要更加衰老。

只是几分钟的见面，两个孩子的母亲——凯姆的女儿却已带着安详的笑容静静合上了眼睛，这是整个游戏中第一次让玩家真正见到千年时光所代表的实际含义，时光的魔力改变了一切。

第二次触动人心的，仍然与时光有关。



当塞丝和遭遇风伽拉背叛的图尔坦从皇族列车上被传送回乌勒的时候，塞丝在街上听说了和自己同样是海盗的儿子塞德被抓的事情。在塞德仍是孩子的时候，塞丝就离开了他的身边，而现在，命运却又将他重新带回了塞丝的身边。

塞丝来到了中央广场的祭坛前，那里是塞德即将被作为祭品而火祭的地方，在无数士兵陷入混战的战场上，塞丝看到了自己的儿子。他的脸上已经布满皱纹，每一条皱纹中都仿佛在诉说多年来的经历，他是全国赫赫有名的大海盗，白发已经渐渐遍布额头，但是在见到塞丝的瞬间，塞德突然从成人变成了一个孩子，毫不遮掩地抱住母亲大声哭泣起来。

游戏中对于这一段的描写并没有凯姆和女儿相会时那么慎重奢侈，但是在塞德与塞丝相见时那短短的数秒，给予塞德的大特写却已经完整地将所有情感都包含在内。

失去母亲的悲痛、孤独一人的无助、时光流泻的感伤、再次重逢的惊讶，重重感情都跟随着镜头，由塞德那张被皱纹所密布的脸庞中散发出来，由疑惑到惊讶、由惊讶到难以置信、由难以置信到欣喜若狂、由欣喜若狂到失声痛哭……虽然只是几秒钟，却仿佛能看到几十年的岁月弹指间流过，当年轻的母亲和年老的儿子抱头痛哭的时候，一切争斗杀戮都已毫不重要。

这，也是时光的魔力。

千年之梦

与游戏本身的悲壮激扬相比，可能深深感动了更多人的，会是穿插在游戏中一段段包含着忧伤与无奈的记忆碎片。

在游戏过程中，每次到达主角曾经去过的地方、看到过的场所、似曾相识的场面时，主角都会想起已经遗忘的记忆碎片，这些记忆碎片与游戏正篇关系并不大，但是比起只讲述了短短几个月的正篇来说，它们才是玩家真正深入了解主角们的窗口。只有在这里，才能看到不死者们的过去，也只有在这里，才能明白他们所经历的背叛、孤独与痛苦。

记忆的碎片一片片连在一起，就是一部描述千年孤独岁月的美妙小说，碎片中留下了无数个足迹，是整个世界的变迁，是时代变革的洪流，是苍世众生如蝼蚁如萤火的命运之潮，是作为旁观者审视历史的双眼，也是岁月给予人类最宝贵的礼物。

为这些记忆碎片撰文的作者重松清对国内的读者来说并不是一个熟悉的名字，但是每个渴望心灵共鸣的玩家都不应错过他的作品，与传统的行文晦涩、语法枯燥的日式小说不同，重松清的文章并不带有明显的地区与国家特色，比起其他日本作家所嗜爱的琐碎细节描写，他的小说则是一次抛弃繁文缛节的与心灵的对话，简单但却另有深意的细节描写，直入人心的感人剧情，充满智慧与哲理的字里行间，是文学爱好者所不可错过的珍贵体验。



幸福时刻：玩过游戏之后开始读重松清写的《千年之梦》小说，深感其笔下游戏世界之广大壮阔，能在游戏的官方小说(姑且算之)中看到一部素质如此之高的作品，真是让人感到太幸福太幸福了(T口T)……

★★★★☆[点评人：玛娜]

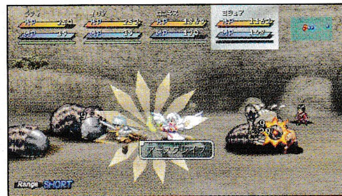
诚意之作，不可错过！

星之海洋 初次启程

Star Ocean First Departure

机种：PSP **厂商：**Square Enix **类型：**角色扮演 **发售日：**2007年12月27日

在SFC上登场的《星之海洋》是tri-Ace这一著名系列的开山之作，不过由于种种原因，在国内接触到的玩家并不多。它诞生于超任末期的1996年，PS和SS当时在国内已逐渐兴起，自身却又因为无法dump到磁碟上而和国内流行的“博士磁碟机”无缘；在电脑模拟器逐渐发展成熟的年代，因为rom的加密而成为最晚被模拟的超任游戏之一。在国内，这一作比起后两作的影响力要差了不少。这次PSP上的《星之海洋 初次启程(Star Ocean First Departure)》并不是单纯的移植，而是加入了许多新要素的重新制作，它的发售相信完成了不少玩家的夙愿。



除了画面重新制作大幅强化之外，用CG制作的经典场面、剧情的全语音以及新同伴的加入都是值得关注的要素，不过，最重要的还是战斗系统和技能系统的变更，这方面可以说是用PS上的《星之海洋2》的系统来重新制作了SFC上的《星之海洋》，即使对超任原作比较熟悉的玩家，也能够找到全新的乐趣。战斗系统的重要性不用多说，这向来是tri-Ace游戏最具实力和特色的部分，而技能系统则会影响到游戏的各个方面。利用根性来减少SP的消费、利用游び心来获得初期的资金，利用努力来快速升级等等，这些都只是基础技能的应用。而相关的アイテムクリエーション(物品创造)、特技、超级特技也同样需要重视，天赋的开花可用来快速获得SP，炼金和复制是轻松获得大量资金的重要手段，以便从某黑心商人处购入高价商品，撰写技能书可帮助其他同伴升级，ファミリア可以让我们在漫长的迷宫中及时获得补给，修行是增加经验值的好方法，出版的书可以用来调节感情度等等，甚至最强的敌人也是通过音乐召唤出来的。由之而来的还有相关的促进物品、成功率计算公式等内容，这些会使得我们不由自主地花费大量时间来了解和掌握。

此外本作中同伴的选择也是相当有特色的，相比一般的角色扮演游戏要复杂很多，我们需要从14位可选加入的同伴中选取8位来组成自己的队伍，而其中还有4位是固定选择的。同伴的加入不但有互相抵触的情形(例如シウス和アシュレイ)、需要他人加入的情形(例如ヨシュア和マーヴェル)，还有队伍人数的限制(例如フィア)、特定条件(例如ティニーク)等等，同时有些选择还会给故事带来较大的路线变化。例如シウス、アシュレイ是否加入，在アストラル城发生的暗杀事件就会有全然不同的过程和处理方式。

不过，比起之后的二代和三代来说，本作的流程相对较短，同时通关后并没有新的难度可以选择，进行二周目的动力未免有些缺失。当然，众多同伴的不同选择、三条路线的选



择、声音的收集、各种PA以及各人ENDING的收集仍然是值得我们多次尝试的。此外，在移动时画面还是会看到一些拖慢的残像，希望能在《星之海洋2》的PSP版上得到改善。

微笑时刻：在“《星之海洋》系列”中，ラドル、パフィ等人的登场总是会引人一笑，他们已经成为这个系列不可缺少的一部分了。

★★★☆[点评人：曹纲]

存在意义大于实际意义的作品

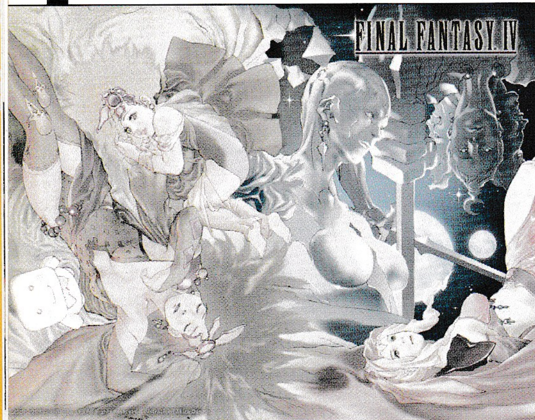
最终幻想IV 重制版

ファイナルファンタジーIV

机种：NDS **厂商：**Square Enix **类型：**角色扮演 **发售日：**2007年12月20日

如果画面惊艳的话

其实说到“《最终幻想》系列”作品的重制，从FC版最原始的点阵图到PS版增加了精美的CG，脱胎换骨的画面估计才是真正吸引FANS的最大亮点，因为要在保证一款经典作品最原始韵味的同



时带给玩家新鲜感，显然从画面上下功夫才是最切实可行的。2006年Square Enix将众多玩家魂牵梦绕的《最终幻想Ⅲ》搬上NDS的舞台，对于有史以来本作的第一次重制相信很多玩家都和晴天一样感到惊艳不已，全面3D化的游戏场景和人物，利用Wi-Fi所衍生出来的联机功能都很意外地表现出了本作原始乐趣以外的魅力，甚至推出后连续占据排行榜数周的傲人销量也让厂商找到了继续移植续作的信心，其中就包括了我们今天的主角《最终幻想Ⅳ 重制版》。

“有史以来第一次3D化”是本作最大的噱头，加入的语音虽然起到了画龙点睛的作用，但却因为卡带容量的限制没有发挥出真正的魅力，最后让玩家记住的还是游戏的画面和重新设计的造型。另外本作最让人感到费解的是，在游戏原声带附赠的特典DVD中，官方附送了本作高清晰版本的片头和宣传动画，而能够看到这些内容的玩家估计内心也会感到相当的复杂。明明能够做得更好，但是却因为各方面的因素，作出了最大程度的妥协，唉！

如果游戏很难的话

游戏的系统直截了当，通过战斗升级学会各种魔法，丰富的技能系统则针对不同的角色而存在，形成了“专用技能”的概念。不过真正让玩家头痛的则是本作从FC时代就有的高难度，因此游戏后期的迷宫大得有点不着边际，看似弱小的敌人一个不知名的招式就能让我方数名同伴“仆街”，不一会儿就会让玩家数小时的努力前功尽弃。这种有点为难玩家的做法，让本作的难度超越了系列任何一款作品，在初期就能看到GAME OVER的画面犹如家常便饭，不过FC时代的玩家还能通过“简化版”来安慰自己的心灵，NDS版玩家要寻找出路可能就没有那么乐观了，现在你所需要的只是过人的毅力和不怕死的精神了。

将本作和《最终幻想Ⅲ》进行比较，单纯地延续其实并不能算是一种成功，因为这毕竟不是一款第一次重制的作品，而在角色扮演游戏中占据重要地位的隐藏要素方面，本作甚至有忽悠玩家的嫌疑，失去探索乐趣后能够抓住玩家的究竟是什么，相信这也是厂商在重制后续作品中需要首要探讨的问题。

抓狂时刻：本作的隐藏要素只能用寥寥无几来形容，不但取消了GBA版的隐藏迷宫，惟一的收集要素则变成了“能力继承道具”，这种纯粹让玩家进行多周目，延长游戏时间的设定还没有足够的理由让你抓狂吗？

★★☆[点评人：晴天]



极限流斗魂史

街头霸王 20周年风云录

■文／藤曦

不久前，Capcom公布了他们自从成立以来的所有百万大作名单，其中销量最高的正是《街头霸王II》，该作总销量高达630万套，再加上其街机版取得的惊人销售成绩，使其成为有史以来最成功的格斗游戏，至今仍然没有任何一款格斗游戏能够超越。

曾几何时，《街头霸王》对流行文化造成的影响几乎可与马里奥相当，《街头霸王II》让奄奄一息的街机业重新焕发了生机，让格斗成为一时间最为流行的游戏类型。但是在《街霸》的漫长历史中也有一些黑暗的时刻，官司缠身、蹩脚的模仿者、拙劣的相关商品以及惨不忍睹的电影版给这个轰动一时的游戏系列蒙上了阴影，进入3D时代后，《街霸》式格斗游戏本身的特征使其难以继续发展，最终在《街霸3.3》之后止步不前。

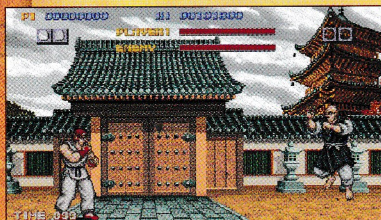
但《街头霸王》依然存在，在过去几年里仍然有零星的作品推出。而随着系列二十周年诞辰的到来，《街头霸王IV》和最新的电影版即将陆续登台，《街霸》的新风暴即将来临。

注：在原作设定中，隆与肯所修炼的武术流派名为"极限流空手道"。

升龙之章《街头霸王》发展史

第一回合 初具雏形

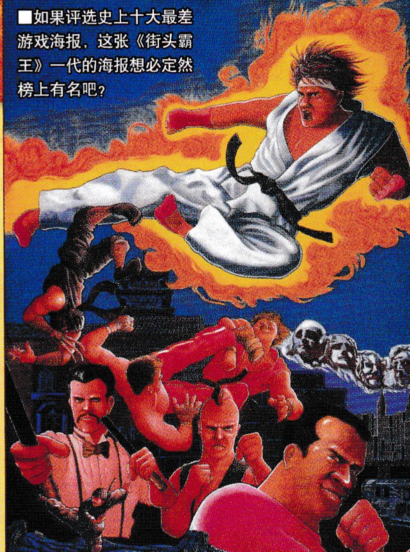
《街头霸王》不是格斗游戏的发明者，在此之前，Data East在1984年推出的《空手道冠军》(Karate Champ)已经引入了格斗概念，甚至更早之前，世嘉在1976年推出的《重量级冠军》(Heavyweight Champ)就已经让玩家使用"拳击手套"痛揍对手，而且同样是使用了横卷轴的画面角度。但当《街头霸王》刚出生时，它仍然是一个非常新鲜而充满创意的概念。当时街机厅里最流行的游戏类型有两种，一种是动作过关游戏，还有一种是飞行射击游戏，比如Capcom自己的《1943》。《街头霸王》的每一个战斗舞台却是发生在一个固定的画面中，玩家可以对对方的攻击作出防守，可以以挑战者的身分随时加入到游戏中，还可以……使用必杀技！



最初的《街头霸王》中已经出现了系列的标志性角色：隆、肯和沙盖特，隆和肯可以放火球——虽然当时没有多少人知道他们的这一招叫"波动拳"，当然还有旋风腿和升龙拳。但是这些必杀技的发动不是一件容易的事，街机筐体中仅提供了基本招式的操作图示，并暗示其中有隐藏的必杀技，至于如何实现那就是机缘巧合的事了，玩家偶尔从隆的手中放个火球出来，那是足以惊动整个街机厅的大事。这也正是Capcom制作者们的目的所在，让必杀技成为一种民间口耳相传的秘方，就像武侠小说中的武林秘笈一样，是一种神秘莫测的东西。

让必杀技成为武林绝学也是设计者们不得已而为之的一个手段。由于当时的技术限制，玩家需要极为精确的输入才能发动必杀技，差之毫厘都不容许，成功率极低。如此来之不易的必杀技攻击力自然很高，一个波动拳就可以打掉对方40%的HP。

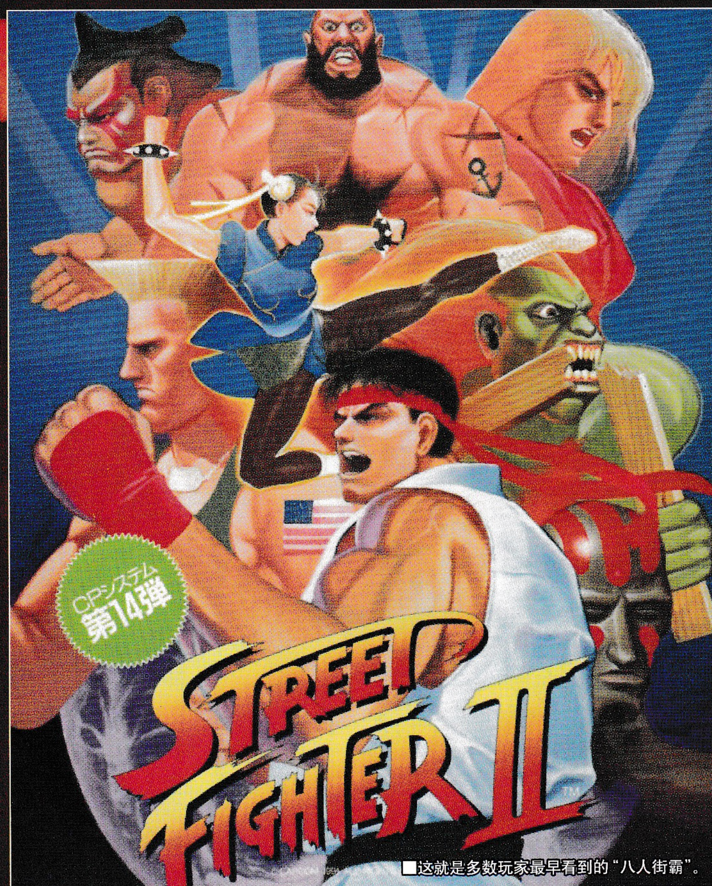
大侠永远只是少数人的专利，普通玩家们大多只能使用简单的拳脚功夫，就算是这样，很多人也都自得其乐。《街头霸王》的筐体使用了可感应受压程度的按键，按键越重，出招越狠。这倒是成为一种释放压力的不错选择，也让玩家更有一种亲自上阵奋力搏斗的感觉，只是苦了被摧残蹂躏的街机筐体，以及心惊胆战地看着玩家对街机耍狠的机厅老板们。《街头霸王》成了"罢工大王"，机体被蹂躏至罢工的现象频频出现。最后Capcom放弃了压感按键系统，使用了后来成为标准设计的六键式系统，为拳和脚分别准备了轻、中、重三个键位。



■如果评选史上十大最差游戏海报，这张《街头霸王》一代的海报想必定然榜上有名吧？

《街头霸王》定义了现代格斗游戏的框架，但并没有取得巨大的胜利。它在PC-E上推出了一个家用机移植版，更名为《街头称霸》(Fighting Street)，表明这是一款与街机版完全不同的游戏，除了操作手感令人发指，它的读盘时间也让人抓狂。不过比起另外一个外传，它还谈不上一无是处。这个外传就是在FC上推出的《街头霸王2010：最后之战》(Street Fighter 2010: The Final Fight)，这才是对《街头霸王》的一次彻彻底底地猥亵，与《街头霸王》本身可谓风马牛不相及，肯成了一个生化改造战士，在街头霸王格斗大会胜出的25年后开始与外星人战斗。这款本应来自外星的游戏成为《街霸》玩家不堪回首的记忆，好在另外一款游戏很快出现在人们面前，它的夺目光芒让这小小的黑点被人彻底遗忘。

这款游戏就是为Capcom创造了新历史的《街头霸王II》。



■这就是多数玩家最早看到的"八人街霸"。

第二回合 永恒的挑战

在《街头霸王》诞生15周年时，当前的《街头霸王》漫画新系列作者UDON曾推出了一本资料集名为《街头霸王：永恒的挑战》(Street Fighter: Eternal Challenge)，其中的一篇访谈透露：《街头霸王II》差点成为一款有关匕首战斗、吊带裤和蓝色紧身牛仔裤的游戏。

前"《街头霸王》系列"制作人船水纪孝说："美国Capcom方面的头头提议说制作一款《街头霸王》的美国版续作，因为原作在日本马马虎虎，而在美国取得了相当大的成功，因此我们决定制作系列的第二款游戏。大概是我误会了他们的意思，总之最后做出来的东西成了《快打旋风》(Final Fight)，它原本打算以《街头霸王'89》为名推出，但是有人抱怨它跟一代完全不是一个路子的。因此我们将其更名为《快打旋风》重新推出，而且也卖得很好。"

在《快打旋风》之后，美国Capcom要求推出一款真正的《街头霸王》续作，一个纯粹的格斗游戏。CPS1街机基板的诞生也是《街头霸王II》得以投入开发的重要原因。CPS1可以说是Capcom历史上意义最重大的一个硬件产品，耗时两年研发，投入了10亿日元的成本，使用了摩托罗拉的16位处理器X68000，其大型人物点阵图和背景卷轴处理能力非常出色，非常适合制作人物比例较大、背景复杂精细的格斗游戏。另外一个重大突破是硬件技术人员研发的摇杆和键位扫描程序，能够迅速识别玩家的快速操作，解决了前作开发中困扰制作人员的必杀技发招问题，让玩家可以用特殊的摇杆方位操作轻易发出必杀技，创造出具有颠覆性意义的格斗游戏操作手感，让人一旦上手之后很容易就会上瘾。过去被视为乱按键泄愤的格斗游戏成为一种有着精巧平衡性、需要讲究战斗技巧的电子竞技佳品。

《街头霸王II》的单人游戏也以其丰富的剧情背景重新定义了格斗游戏的面貌。游戏中的每个角色都有其各自的故事背景，打败了最终BOSS之后，玩家可以看到形象鲜明的各个角色最终的归宿：肯终于回到了女友身边，春丽报了杀父之仇，一心追求武学最高境界的隆继续其寻找新挑战者的无尽旅途。这些丰富的人物个性为《街头霸王II》的衍生产品创造了条件，漫画、动画、电影、

手办开始全面展开。

1992年，SFC与MD之间的主机大战争处于最火热的状态。Capcom选择支持任天堂，在SFC上推出了一款《街头霸王II》的移植版。为了将该作装到16Mbit的卡带中，游戏中的颜色和动作帧数有所缩水，但街机版的平衡性和速度得到了保留。SFC手柄的多键位设置也使得移植工作能够顺利进行。在1992年6月号的《Nintendo Power》杂志中，为《街头霸王II》打出了高分，称其为"所有SFC用户必买之作"。

在《街头霸王II》引爆了格斗游戏市场后，市面上一下子涌现了十几款格斗游戏，大多都是使用相同的套路，其中也不乏精品。人们开始期待Capcom推出《街头霸王III》再度带来革命。但是这一等就是五年。在这几年时间里，Capcom推出了各种《街头霸王II》，其中《街头霸王II:冠军版》(日版名为《街头霸王II Dash》)和《街头霸王II Turbo Hyper Fighting》都很受欢迎，他们对游戏系统进行了改良，并且四名BOSS角色成为玩家可选角色，对战模式中双方可以选择同一名角色，也因而出现了2P服装的概念。人物的平衡性进行了调整，桑吉野夫的能力被加强，古烈被弱化。更重要的是，玩家们发现可以将必杀技组合成连招，这标志着原始的连续技的诞生，也引起了很大的争议。它的出现，就像一代中的必杀技一样，带给玩家一种发现新大陆般的兴奋，但是也有人认为这是系统的漏洞，以至于在街机厅中经常出现一个有趣的现象：有些玩家在投币之前会互相商议此局对战中能否使用连续技，虽然有点奇怪，这种现象的出现也恰恰证明了《街头霸王II》的流行程度。

在《街头霸王II》的流行风潮中，还出现了一些编程高手们制作的各种稀奇古怪的修改版，让Capcom十分头痛。1992年，Capcom推出了一个官方的修改版，添加了空中动作，人物速度加快，春丽有了发波的能力。画面上也有一些小小的修改，比如古烈的军事主题主场出现了美丽的日落场景。当然春丽的气功波和落日都是很受欢迎的，加快的速度也让人打得更痛快，但FANS更希望Capcom能够鼓起勇气数到三。可是，Capcom还是没有迈出



这一大步，不过在他迈出的这一步中也做出了一些不小的改变。

1993年推出的《超级街头霸王II》和《超级街头霸王II Turbo》严格来说并不是"《街头霸王》系列"革命性的进化，实际上后者的推出是因为很多人抱怨《超级街头霸王II》是一个仓促赶工的半成品，操作性和平衡性上都不够到位。不管如何，在这款游戏中出现了四位受人喜爱的新角色：失忆的英国女孩嘉米、显然是根据李小龙制作的飞龙、牙买加音乐家迪杰以及美洲土著人飞鹰。嘉米这个角色尤其值得一提，失忆这个设定就已经暗示了她丰富的故事背景，而这些故事在《街头霸王》相关的动漫作品中逐步展开。《超级街头霸王II》也对系列的经典场景进行了新瓶装旧酒的重新包装，很多场景都被重新绘制，人物动作也更细腻，比如春丽发波时裙子会往上飘。连续技的计数设定鼓励玩家深入钻研连续技系统，用超级连续技击毙对手时还有画面闪光大特写。

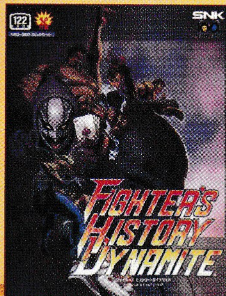
对于《街头霸王II》这样一个绝世经典进行改动，这是一个很容易引起玩家争议的苦差事。就算是新增的4名角色，刚开始时也是遭到了唾弃。但是他们的强烈个性和令人好奇的新招式还是很快征服了玩家。一些角色简直邪恶到令人难以拒绝。《超级街头霸王II》中出现了豪鬼，这个恶魔般的对手让原来的大BOSS维加简直像个乳臭未干的小淘气包。有传闻说，这个角色的出现是因为著名游戏杂志《EGM》的一个愚人节笑话。1992年《EGM》在其4月号杂志中图文并茂地刊登了《街头霸王II》中隆与新角色Sheng Long的战斗，而且还提供了将这名隐藏角色打出来的方法，让很多人信以为真纷纷尝试。后来Capcom就设计了豪鬼这名与《EGM》报道的Sheng Long十分相似的角色。



《超级街头霸王II Turbo》被很多人认为是《街头霸王II》的完整形态，至今仍然在全球范围内享有盛誉，世界各地还有一些非官方的《超级街头霸王II Turbo》的比赛举办。因此Capcom也计划在XBLA上推出《超级街头霸王II Turbo HD混合版》，使用了由《街头霸王》漫画工作室Udon Studios绘制的高解析度画面，该作成为XBLA上最令玩家期待的游戏之一。

第三回合 新生代

在《街头霸王II》的热潮中，不可避免地出现了大批同类作品，其中创作精力旺盛的SNK给Capcom造成了不小的威胁。对于SNK这位对手，Capcom一向存在敬畏之心，因为SNK的作品都有其自身的创新之处，例如《饿狼传说》的多线系统，以及《侍魂》的刀剑格斗概念。不过也有一些恬不知耻的抄袭者，比如1998年Data East公司推出的《斗士历史》(Fighter's History)，这款游戏无论是场景、人设甚至是音效都与《街头霸王II》非常接近，它最终导致忍无可忍的Capcom将Data East告上了法庭。有趣的是，这场官司最后险些演化成Data East反诉Capcom，因为经研究证明，《斗士历史》的核心系统传承自Data East自己的《空手道冠军》，照此推算，反倒是《街头霸王》搬了《空手道冠军》的创意。尽管如此，《斗士历史》仍然没有摆脱剽窃者的恶名。

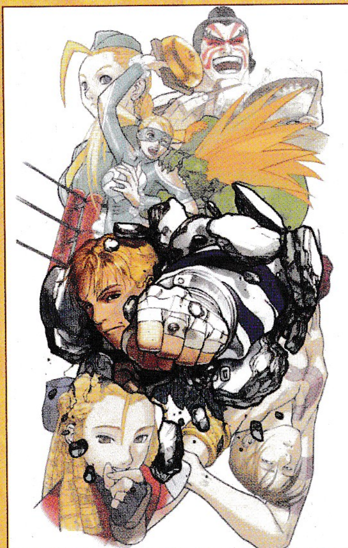


在北美，Capcom最大的竞争对手是街机老厂Midway，采用真人实拍技术制作的《致命格斗》掀起了一股游戏中的真人画面热。该作的暴力终结技也引发了关于游戏暴力的大规模争论，主流媒体纷纷报道，不过这种大密度的媒体渲染更促成了《致命格斗》的成功，也进一步引爆了格斗游戏市场。

另一方面，Capcom仍然患有《街霸III》恐惧症，迟迟不肯将系列升级到第三代，倒是周边产品出来不少，还有一部以《街头霸王II》为主题的动画片与观众见面，该片的美术风格和某些剧情令人意外地成了系列的一个转折点，在其后的新作中愈发注重剧情和角色的刻画，还有更重要的一点就是画面风格的骤变。



《街头霸王Zero》(美版名为《街头霸王Alpha》)正如其名，讲述了系列的起源，介绍了隆、肯、春丽、豪鬼等角色的早年生涯。《街头霸王II》中曾被提及的一些角色也在本作中出现，比如在《街头霸王II》中，古烈为其惨死的老战



友查理而悲叹，而在本作中，查理仍然活着，而且使用与古烈相同的招式。搞笑派的丹也在该作中出现，成为大受欢迎的角色。

《街头霸王Zero》的系统变化不大，Capcom的意图是让该作成为一款突出剧情的游戏，战斗系统围绕充满演出性的战斗效果，在其中穿插剧情，让玩家更深入了解《街头霸王》的世界观。根据各个角色的剧情需要，其战斗的对手顺序也不同，例如肯的最终对手就是隆。在画面上，本作使用了日式的柔和画风，这也是为了发挥当时刚刚研制成功的新图形引擎的特点。《街头霸王Zero》中加入了多级能量槽的概念，在战斗中可以积蓄能量，然后可以发动超级必杀技，另外还加入了空中受身和地对空攻击的概念，让战斗更有战略性。



《街头霸王Zero》上市后大获成功，开发续作不可避免。船水纪孝原本在该作完成后已经打算推出《街头霸王III》，但该作在开发方向上仍然拿捏不定，最终还是决定更为保险地制作《街头霸王Zero2》。

《街头霸王Zero2》最受欢迎的新内容就是春日野樱的加入，这个超活跃的高中生一直梦想着成为隆那样的一流斗士。隆的角色发展在本作中也有所变化，在被沙盖特打败之后，这位一心追求武学最高真谛的武痴变得空虚而愤怒，他感觉到自己身体内有一股黑暗的力量。在本作的最后暗示了隆将走上黑暗之路，释放出体内失去灵魂而狂暴的恶魔战士——他的这条黑暗之路在美版中实现了，美版加入了"杀意隆"，招式与豪鬼更为接近。这个角色大受欢迎，后来Capcom在日本推出了《街头霸王Zero2 Alpha》，在其中加入了杀意隆。

1998年推出的《街头霸王Zero3》是一款成功之作，仅PS版的销量就超过了140万套。这款游戏对系统进行了大胆地改革，在战斗之前，玩家可以选择一种ISM战斗风格，X-ISM表示传统的《街头霸王》，没有空中防御，使用强力的基本攻击。V-ISM是重视连续技的战斗风格，不容易掌握，适合高手。

第四回合 三度冲击

在多年的积累之后，Capcom终于做好了三度冲击的准备，《街头霸王III》与《街头霸王Zero3》几乎同一时期上市，之所以如此勤快地推出两款意义重大的作品，是因为当时动画电影的上映让《街霸》热又有升温之势，船水纪孝常常听到人们对哪款《街霸》更出色的争论，在他们的争论中，几乎都将一个实验品性质的间奏视为彻底的失败——这就是"《街头霸王EX》系列"。

《街头霸王》经常被称为2D格斗游戏的顶点，《街头霸王EX》就是该系列应保留2D传统的一个最佳反面教材。其实这个系列并不算太烂，至少比起之前的另外一次尝试要成功太多——真人演出的《街头霸王 The Movie》才是全系列历史上最大的污点！让这款游戏恶心到连其他《街霸》都不想碰的玩家不在少数。

《街头霸王EX》其实是另外一家日本公司ARIKA所做，该公司是由Capcom脱离出来的一个小组，实力不弱，使用基于PS主机架构的街机基板开发的《街头霸王EX》在当时来说画面已经是相当惊人了，3D的画面和2D的玩法也是此类游戏3D化的惟一出路。

《街头霸王EX》曾一度被传为《街头霸王III》，在那个3D画面革命的时代里，《铁拳》、《VR战士》等3D格斗游戏已经超越了《街头霸王》为代表的2D格斗游戏，人们都认为Capcom也将让《街头霸王》的正统续作走向3D化。而事实上，Capcom仍然倾向于2D化的《街头霸王》，不过这并不代表《街头霸王III》无法再做出革新。《街头霸王III》的副标题叫做《新生代》(The New Generation)，这代表着本作引入的一大批新角色，除了隆、肯、豪鬼等主要角色外，而其他人几乎都是全新的，隆与肯仍然是主角，但是明显老了许多，隆成为一个伤痕累累的沧桑斗士，肯有了儿子。新的主角叫亚历克斯——一个以摔角技为主的魁梧型角色。

《街头霸王III》使用的是最新的CPS3基板，该基板与时俱进，使用了CD-ROM为载体，使得游戏容量得以脱离束缚，内存方面也达到了在当时看来非常惊人的97MB。在系统上最大的变化是格挡技(Blocking)的加入，猜测对方的下一步行动，掐准时间格挡并反击成为制胜的关键。不过这个系统也遭到诸多非议，很多玩家并不在意该系统的使用，也有人对区区12名的可选角色深感不满，一些老玩家表示完全无法适应本作的新系统，以至于该作刚推出时很少人玩对战模式，大多数不愿意屈辱而败的老玩家选择在单人模式中苦练身手。





六个月后，Capcom推出了《街头霸王III：二度冲击》，该作保留了可选角色阵容，加入了《快打旋风》中的熟悉角色雨果。备受争议的格挡系统进行了改良。而真正让该作达到其应有状态的是1999年推出的第三个版本《街头霸王III：三度冲击》。Capcom用了一年多的时间收集玩家在各种细节上的意见，在角色阵容上达到了19人。玩家可以防守，也同时可以格挡，这种折中的设计大受好评。游戏的整体平衡性得到进一步提高，与《超级街头霸王II Turbo》和《街头霸王Zero3》一样，《街头霸王III 三度冲击》成为一款生命力极为持久的完善之作。

除了一些新的《EX》作品和万年冷饭之外，在新千年里，"《街头霸王》系列"长期蛰伏。FANS都不愿意相信《街头霸王》已死，但是这漫长的沉寂难免让人们的希望在等待中逐渐凋零。在2003年接受UDON采访时，船水纪孝曾说："或许在系列20周年时，我们会做一些东西。"

如今，在系列二十周年之际，Capcom果然不负众望地为玩家准备了一份等待9年的大礼。《街头霸王IV》的公布让全球数百万《街霸》迷重新沸腾了，它被视为拯救传统2D格斗游戏的希望，Capcom为其创造了一个全新的引擎，今后将很可能用该引擎让大批格斗名作重生，作为系列二十周年的最佳献礼，《街头霸王IV》或许会像《街头霸王II》一样，开创一个格斗游戏的新生代！

旋风之章《街头霸王》的衍生作品

在其20年的历史中，《街头霸王》及其丰富的角色阵容为其赢得了大量FANS的支持，他们孜孜以求地关注着该系列的一切风吹草动，就算是春丽换了套服装也会引起激烈的争论。有了这么多铁杆的支持者，就有了商机。Capcom是一家致力于将一切游戏的剩余价值压榨到底的见钱眼开型企业，当然不会白白错过这么好的机会。

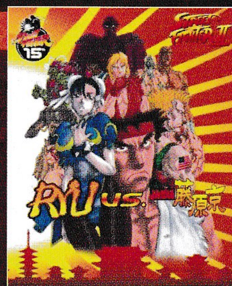
漫画

UDON版《街头霸王》



最著名的《街霸》漫画还要数多伦多的UDON工作室出品的漫画系列，该系列从2003年开始出版，以《街头霸王 Zero》的剧情为主线，逐渐深入到《街头霸王II》。FANS对该系列的评价极高，极高的绘画质量和剧本都深受好评，其中甚至还出现了一些鲜为人知的琐事，比如肯的妻子伊丽莎其实与古烈的妻子朱利亚是姐妹。在该漫画的制作中表现出色的UDON得到了Capcom的重用，获得了《街霸》相关的多个项目，后来的《超级街头霸王II Turbo HD 混合版》也由他们负责美术制作。UDON预计还将于2008年内推出一部《街头霸王III》的漫画版。

《街头霸王II 隆》



在美国推出的《街头霸王》漫画主要有三部，最早是德间书店出版的《街头霸王II 隆》，其作者为神崎将臣。该漫画最初是在1993～1994年间于《Family Computer》杂志上连载，后来由德间书店推出单行本。

《街头霸王II 隆》在美国由德间书店的美国分公司翻译成英语，而且增加了其中的彩页部分，画格也进行了重新编排。该漫画的剧情围绕一种名为“Doll”的毒品，它能够将使用者洗脑，使其狂暴化。

史上最烂漫画

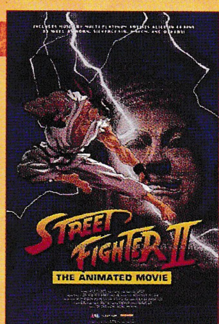


这两部高质量的《街头霸王》漫画让另外一部拙劣之作成为FANS的噩梦。这部漫画由Malibu Comics发行于1993年，出版之后恶评如潮，仅仅推出了三期，愤怒的Capcom勒令出版社立即停刊。这部漫画最烂的地方在于其画风，第一期封面就烂到足以让人浑身起起皮疙瘩，封面上所有人都脸都像是刚被大巴的门夹过一样。这部漫画的作者还自称是铁杆的《街霸》FANS，“很兴奋能够为自己最喜欢的游戏做漫画”，结果画出来的东西就像12岁男孩在课堂上涂鸦的作品。在Capcom勒令该漫画停刊后，在第三期的最后作者还写了一段很悲伤的话，告诉大家这本漫画被取消了。

如果不是Malibu的这部《街头霸王》漫画实在是让人寒到极点，或许Capcom也不会拒绝这笔小小的版权费。事实上那时的Capcom只要有钱分，就算是把漫画授权给猩猩可能也干得出来。Capcom几乎找遍了所有能把《街霸》授权出去的渠道，在一些游乐园中还出现了《3D街头霸王体感电影》，这个4分钟的电影片段中，可以看到肯和非常美国化的隆在城市上空飞翔，目标是阻止“维加将军”逃出游戏世界到现实世界里作恶，春丽也在里面登场，最后古烈登场，鼓励观众积极参军。

动画

街头霸王II 动画电影版



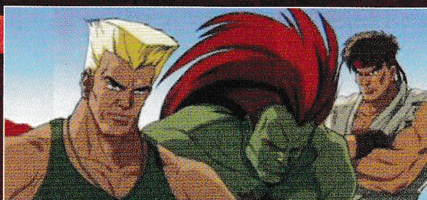
由杉井仪三郎导演，Group TAC公司制作，1994年8月8日发售录像带版。该片最令人满意的地方就是真实再现了游戏版中的各种必杀技，因为制片方邀请了空手道高手高手石井和义担任动作指导。该片于1995年推出了美版，定级为PG-13，还有一个未定级的版本出现了春丽出浴的香艳场面。后来在PS2和Xbox版的《街头霸王：周年纪念合集》中也收录了该动画。该片在玩家中的评价极高，特别是春丽与巴洛克打斗的一段场面被FANS认为是有史以来最出色的打斗场面之一。该片的出现直接导致了日式动画风格的《街头霸王Zero》的出现，而且该片的很多设定后来都在游戏中出现，比如隆与肯合力与维加战斗的场面导致了后来组对战系统的出现，在《街头霸王EX3》中隆和肯就有一招特殊的连携技；片中维加使用的运输机后来也在“《Zero》系列”的多个结局中出现。此外片中还讲述隆的红色头巾是肯送给他的礼物。

街头霸王Zero The Animation



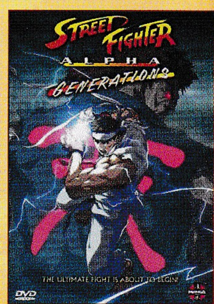
这部OVA版的《街头霸王 Zero The Animation》（美版名为《街头霸王 Alpha The Movie》）由Group TAC制作，1999年推出，由山内重保导演，人设为马越嘉彦。游戏中的很多经典角色在本片中都没有出现，例如沙盖特、查理和维加，而且打斗场面不多，甚至从头到尾你都听不到一句“波动拳”（虽然此招出现了好几次）。后来由Manga Entertainment推出的DVD版友不少额外内容，比如制作人员的访谈，制作花絮，该片的画质和音质也很高。这部片中也出现了一些有趣的镜头，比如春日野樱在医院里玩WS版的《口袋战士》，可以看到里面春丽与息吹的战斗，看来当时Capcom对Bandai的支持力度不小。

街头霸王II V



这部动画系列同样是由杉井仪三郎导演，从1995年4月27日开始在日本Yomiuri电视台播出，总共29集，于11月27日播完。虽然导演相同，该片与《街头霸王II 动画电影版》完全无关，剧情上与游戏版也没有多少关联，不过仍然是以隆和肯为主角，讲述他们在环游世界的战斗中不断变强的故事。在第一集中，隆接到了肯的一封信，邀请他前往美国。年少气盛的他们在酒吧中被空军之王者古烈打败，于是他们前往香港，希望能提高自己的战斗能力。春丽、嘉米、沙盖特等熟悉的角色也在片中出现，但是他们的形象和故事背景都与过去完全不同。

街头霸王Alpha Generations



这部动画是由Group TAC专门为欧美市场制作的，仍然是Manga Entertainment发行，其DVD版于2005年10月25日推出，片长50分钟。该片与《街头霸王 Zero The Animation》毫无关联，是第一部完全讲述豪鬼过去的动画，也是豪鬼的同门师兄弟刚拳与师父轰铁首次在动画作品中登场，豪鬼的瞬狱杀首次完整重现，而且在片中首次出现的豪鬼、刚拳和轰铁年轻时的形象在设计上与过去的任何动画和游戏都有极大的差异。

真人版《街霸》电影及其周边



1994年，《街头霸王II：动画电影版》在日本推出的同一年，美国出现了一部《街头霸王》真人电影。这部电影有尚格云顿这样的大牌影星扮演古烈，但它从头到尾都是一部令人发指的B级片中的败类，在国外影评网站Rotten Tomatoes的影评家和观众综合评价为27%。

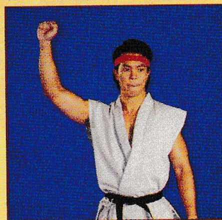
游戏改编的电影本来就没几个有好下场的，《街头霸王》就是一个再鲜明不过的例子。在此之前的《超级马里奥兄弟》虽烂，但怎么说也是一个还有点趣味幻想元素的片子；《致命格斗》的电影也很廉价，但同样也有一些亮点。而《街头霸王》电影版是一部难得的、任何一分钟都找不到亮点的电影。游戏本身的设定被改得面目全非：肯和隆是盗贼，达尔锡是科学家，布兰卡是查理（说来话长）。这部电影最大的贡献就是留下了一大堆让人笑破肚皮的经典烂台词，其中尚格云顿诅咒维加的一句绝对笑果显著的台词录音在互联网上得到了永生，至今还可以在各种站点中找到，也是人们茶余饭后的一个不错的笑料。

相关周边

《街头霸王》真人电影的一个最神奇的地方并不是它的一无是处，而是这样一部烂到骨髓的电影竟然还有三种衍生产品：一个是基于电影版的可动人物模型，一个是动画版还有一个是真人实拍的游戏版。这个游戏版作品与电影一样成为了《街头霸王》黑历史中的传奇，是一款已经不能用“烂”或者“垃圾”来形容的神奇之作。



游戏版《街头霸王：The Movie》的制作者之一Alan Noon曾经在“升龙拳”论坛（国外的《街霸》知名论坛）中发个贴，介绍了这款游戏制作过程，还发了几张游戏制作花絮的照片，也是非常地有娱乐性，尤其是隆摆出的升龙拳姿势堪称一绝，现在这些内容还被他收藏到自己的博客里。



《街头霸王》真人电影的可动模型是基于孩之宝公司在1993年推出的一个产品线，以《G.I. Joe》的品牌推出。这个系列产品也是烂到了家，肯看起来像50岁老头，还拿着把日本刀，古烈拿着火箭筒，春丽都拿起了刀。如果肯多花点钱，还可以给古烈配一辆坦克，甚至是一个“龙堡”场景。

根据《街头霸王》真人电影改编的动画版继承了电影版在剧情叙述上的拙劣传统，古烈成为一个反恐组织的首领，他的组织就叫“街头霸王”，目标是打败维加。好在这部片把真人电影中被扯远的情节稍微往回拉了一些，肯和隆在片中刚开始是两个卑鄙的家伙，但是最后受到了教化，走向了正道。达尔锡原本是维加的科学家，但是他后来看破红尘，跑到印度当了和尚。嘉米、春日野樱、罗丝等角色也都在片中出现。该片于1995年10月21日开播，总共有两季，共26集。

波动之章《街头霸王》历代记

街头霸王

发售时间 1987年8月



初代《街头霸王》反响平平，其街机基板售价14.8万日元，是属于较为廉价的基板，街机筐体有两种，一种是传统的六键式，还有一种使用了两个大型压力感应按键，可以感应按键的力道和速度。该作美版还请了专门的英语配音。游戏总共有12人，玩家只能操作隆或肯，而且没有选人画面，1P为隆，2P为肯。进入单人游戏后，要接连前往日本、美国、中国、英国和泰国，每个国家有两名斗士等待玩家，全部击败后需要先通过一个奖励关才能前往下一个国家，游戏中还有几种奖励关，一个是用掌力劈柴或劈冰块，还有一个是踢木板。由于必杀技使用难度很高，因此威力极高，尤其是升龙拳完全是无敌招式，最多三段判定，可将对方一击致命。





本作的PC-E移植版发售于1988年，利用CD-ROM的大容量加入了一些动听的曲目，该作由Alfa System公司开发，NEC Avenue发行。在美国还有一个由U.S. Gold公司发行的Amiga和Atari ST版本，由Tiertex开发。

花絮

- 本作负责格斗技制作的西山隆和松本大外号分别是“活塞”和“结束”，该作开发完成后他们就跳到了SNK，创作了《龙虎之拳》和《饿狼传说2》，这是早期SNK和Capcom游戏非常相似的主要原因。
- 游戏中在攻击对方时会出现小火星，伤害值大小与小火星的数量成正比。

街头霸王II

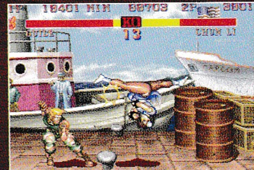
发售时间 1991年3月

真正奠定当今2D格斗游戏基本框架的就是这款《街头霸王II》，该作的轰动性成功使其诞生了大量的续篇和移植版，掀起了格斗游戏热。在其诸多移植版中，SFC版在日本国内销量达到288万套，全球销量630万套，是对战格斗游戏史上的最高纪录，也是Capcom有史以来销量最高的游戏。



最初版本的《街头霸王II》在国内又被称为《八人街霸》，其原因自然是因为游戏中有8名可选角色，其中只有隆、肯和沙盖特是沿用自前作，其他都是专为本作设计的新角色。将这些角色都打过之后，还有CPU控制的“四天王”，分别是拜森、巴洛克、沙盖特和维加。

《街头霸王II》的SFC移植版获得了比街机版更大的成功，Capcom不惜血本对游戏投入了高额广告费用，而且使用了真人演员拍摄电视广告，在当时其广告风格非常罕见，成为了一时的话题。广告中饰演春丽的是当时的新人水野美纪，饰演隆的是一个长得很像坂口宪二的一位无名新人。广告的主题曲则是筋肉少女带的《战斗野郎 百万人的老大哥》。这个广告的集中轰炸让其中的众多镜头都成为一时话题，甚至掀起POSE时代谜之效果音也成为火热话题。



SFC版《街头霸王II》使用了16Mbit的卡带，在当时是有着非常高的移植度，据说当时该作的家用机版开发团队和街机版团队之间不合，移植版的超高完成度也可以说是家用机团队与街机团队较劲的结果。而且，在本作中存在一个隐藏指令，只要在Capcom标志出现时按“下、R、上、L、Y、B、X、A”，成功的话就能实现街机版不可能的“同角色对战”。

花絮

- 据说本作的beta测试版完全由船水纪孝一人完成，其中部分挪用了《快打旋风》的程序。
- 《街头霸王II》到底为Capcom赚了多少钱？这点至今没有明确数字，人们看到的事实是该作家用机版发售后不久，Capcom就在大阪证券市场上市，而且修建了总部大楼。
- 游戏中存在不少恶性BUG，如古烈可能突然变成雕像状态，碰到这个BUG只能重启。
- 游戏中必杀技的强弱不同发招的音量也不同。

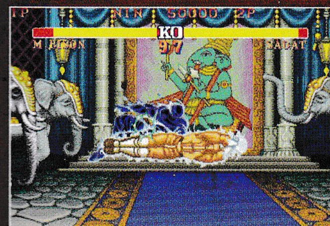
街头霸王II DASH

发售时间 1992年3月



在初代《街头霸王II》的基础上，让CPU专用的四天王成为玩家可以操作的角色，而且玩家双方可以挑选同一个角色战斗。一些舞台背景进行了细微的改变，很多角色的结局动画进行了修改，游戏平衡性进行了调整，而且专为格斗游戏设计的“对战台”式街机也是从本作开始普及的。

1993年3月末，Capcom在日本各大游戏杂志闪电公布了《街头霸王II：DASH》将于6月份在PC-E上发售的消息。然而到了游戏发售的1个月前，Capcom突然公开了将会在SFC上推出的《Turbo》，结果导致玩家们纷纷观望，都在等待SFC版，使得PC-E版《DASH》还没发售就已值崩。看来Capcom的墙头草历史确实是够漫长的。但这个PC-





E版本的移植度确实是相当高的，考虑到CD-ROM数据读取速度太慢，本作并没有利用PC-E的光驱，而是使用了拥有20Mbit大容量的HuCARD，可以说是之前《街头霸王II》SFC版的改良再移植。不过PC-E的手柄是2键配置的，因此本作特别推出了6键手柄。

在PC-E版的《DASH》发表的同时，Capcom也公开了MD版的《DASH+》，该作比PC-E版晚3个月上市，在《DASH》的基础上，还加入了一些《Turbo》版的内容。该作的主力市场在美国，因为MD在美国非常畅销，与SFC几乎平分秋色。《DASH+》这款游戏的诞生其实是Capcom耍的一个诡计，因为《Turbo》的家用机版独占权卖给了任天堂，因此Cacpom将《Turbo》版的新增内容以一个新模式的方式收录在《DASH+》中，在独占合同里并没有对此类行为进行限制。

花絮

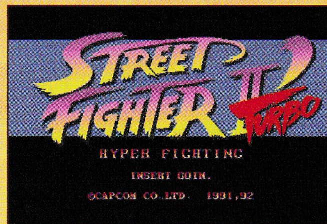
●如果玩家能够一局不输地将游戏打穿，到了游戏最后制作人员名单画面出现时，屏幕右上角就会出现游戏开发者们的图片。

街头霸王II Turbo

发售时间 1992年12月

《街头霸王II》走红之后，在世界各地都出现了很多盗搭改造的基板，比较有名的包括“彩虹版”、“降龙版”、“屠龙版”等。在这些版本中的千奇百怪的改动彻底打破了游戏平衡性，比如人物的行动全体高速化，全部的必杀技都能在空中发动，原本不能发波的角色也能发波，比如本田的百烈手就可以放出波动拳。后来Capcom推出了《街头霸王II Turbo》，将正规机厅中的这些五花八门的版本全部扫地出门，其中很多都流入到中国和其他一些亚洲国家。

《街头霸王II Turbo》主要是追加了部分人物的技能，人物的平衡性进行了调整，游戏整体的速度加快了许多。本作中的很多新动作其实是吸收了各种伪版的创意，比如空中旋风腿和布兰卡的垂直滚。该作的SFC版于1993年7月11





日在日本发售，仅日本国内的销量就达到了210万套。该作实际上是同时收录了《DASH》和《Turbo》，在游戏中作为普通模式和Turbo模式供玩家选择。



花絮

●本作中很多角色的被打倒的惨叫声以及一些特殊声效是由Capcom普通职员配的音，比如隆、肯登，还有一些是Capcom外籍职员配音，比如古烈、沙盖特等，而布兰卡的吠叫和本田的配音则是专业声优配音。由于很多配音当时都是随便配的，Capcom的说法是到底哪些角色是哪些员工配的音早已记不清了。从《超级街头霸王II》之后，该系列全员都是用专业声优配音。

超级街头霸王II 新的挑战者



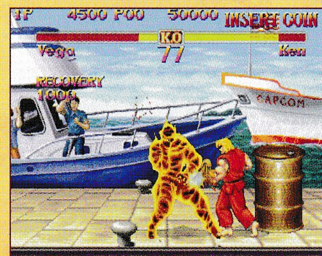
发售时间 1993年9月

如其名所示，本作增加了几位新的挑战者：嘉米、迪杰、飞龙和飞鹰，标题中的“超级”指的是本作使用了CPS-2新基板后再画面上的强化。游戏中的所有角色都是重新绘制的，动作也重新制作，BOSS角色增加了新结局。有人认为该作是因为《致命格斗II》引起了强烈反响因而决定提前推出，为了赶工，在游戏开发晚期Capcom投入了多个团队。

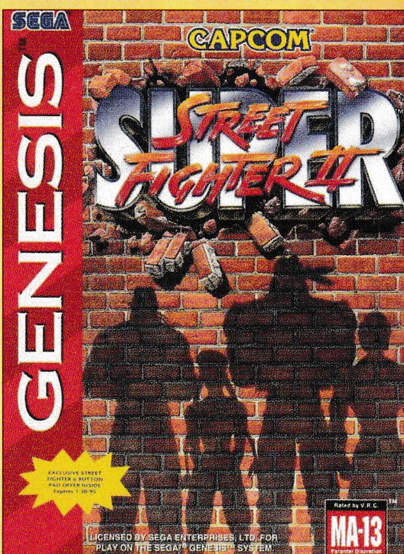
本作中一些主要角色的招式变化相当明显，隆加入了火焰波动拳，肯加入了火焰升龙拳，春丽也加入了新的发波动作。人物眩晕时会出现天使和死神。本作也在系列中首次正式加入了连续技系统，出现了连续技的计数，并据此奖励分数。本作的节奏比《街头霸王II》稍快，但是比《Turbo》慢得多，这被很多熟悉了高速战斗的老玩家视为退步。为了发挥Capcom最新的QSound技术的优点，本作中对音轨也是进行了全面的更新，终于支持立体声效果，各角色的招式配音更为生动。

为了进一步鼓励发扬格斗游戏的比赛氛围，Capcom为本作特别设计了一个叫做《超级街头霸王II 锦标赛战斗》的版本，其专用街机基板可以将四枚基板接在一起，加上CPU在内，可进行8人锦标赛，为此Capcom还专门为游戏中的每个角色都设计了8种服装颜色。

该作的家用机版于1994年6月25日在SFC和MD上同时推出，其中SFC版日本国内销量达129万套。该版本使用了32Mbit的卡带，封面是根据同时期推出的动画电影版设计的，有趣的是该作还对应当时曾昙花一现的SFC用MODEM（名为XBAND），可以进行网络对战。MD版容量达40Mbit，增加了一些音效，但是由于硬件限制声音不够清晰。







花絮

●本作的店头测试版中，巴洛克的色彩非常恐怖，被称为“丧尸巴洛克”，后来的正式版中将颜色进行了修改。

●在本作开发的过程中，SNK发表了《饿狼传说Special》，其出色画面让Capcom大为震惊，冈本吉起在媒体采访中也透露了Capcom的危机感，《超级街头霸王II X》因此而加速开发。

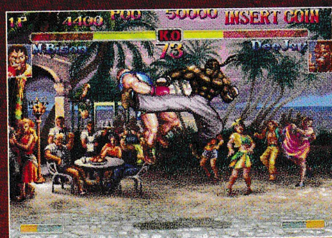
超级街头霸王II X

发售时间 1994年



由于前作在速度上遭到玩家的抗议，因此Capcom紧接着推出了这款《超级街头霸王II X》（美版名为《超级街头霸王II Turbo》），在游戏难度和速度上大大提高，并且首次出现了当时在玩家群中已经充满神秘感的豪鬼，这也是系列中首数加入了超级连续技的新作。为了照顾那些不习惯新版本的玩家，本作加入了输入指令选回老版“超级”角色的概念。该作被很多人评为全系列平衡性最高的一作，即便是现在仍然能在日本的一些街机厅中找到它，而且玩的人还不少。而且Capcom还为该作制作了电视广告，这使其成为《街霸》中惟一一款享受了电视广告这种高级别宣传待遇的游戏。

本作在3DO上推出过一个移植版，画面色彩非常鲜明，而且其读盘时间在3DO上算是很短的，但是在角色高速动作时帧数明显降低，大大影响了操作感觉。由于Capcom与松下之间有独占移植协议，因此该作的SS和PS版在几年后才以合集的形式推出。



花絮

●由于《街头霸王II》的各种相关游戏推出速度太快，发货量太大，在1994年后随着16位机市场的骤然萎缩，《街头霸王II》相关游戏出现了大范围的滞销积压。《华尔街日报》曾报道Capcom用压路机碾碎价值上千万美元的游戏卡带，在此之后Capcom负债累累，陷入了严重的经营危机。Capcom将此归结为卡带媒体生产周期太长，无法根据市场需求灵活生产，因此决定全力支持CD-ROM格式，之所以同意3DO对于《超级街头霸王II X》的独占就是与这个时代背景有关。

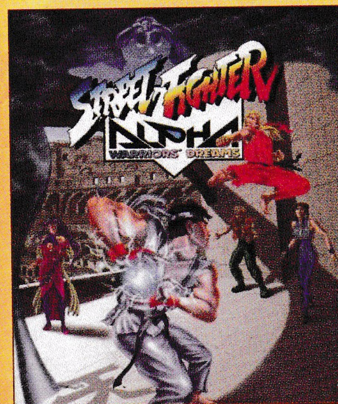
街头霸王Zero

发售时间 1995年6月

本作虽然也是对应CPS-2基板，但是由于使用了全新的图形引擎，因此画面表现出完全不同的风格，该图形引擎是沿用了Capcom的另外一个格斗系列《恶魔战士》。或许正是因为使用了日式动画的柔和型画风，少了原来那种硬派感，因此Capcom在剧情上将其设定为《街头霸王II》的前传。不过更具争议性的是在本作中最初可选的10名角色中，只有4名来自《街头霸王II》。

《街头霸王Zero》系统上最大的变化是空中受身，还有就是分为三个等级的必杀技槽，还有超级连锁技等概念都让游戏的战略性和刺激性大大提高。并且游戏中还有隐藏的组队模式，同时按住1P和2P的START键，玩家同时输入“上、上”后放开Start键，再次同时输入“上、上”，然后1P按轻拳键，2P按重拳键，然后就会进入组队模式。





但本作也被很多玩家认为是草率推出的游戏，游戏的平衡性完全不到位，可选角色从17名减少到10名，场景只有6个。事实上在《街头霸王Zero2》推出之前的各种杂志报道中，游戏的制作人和程序员们也都表示《街头霸王Zero》因为时间的限制很多想要加入的想法和概念都没有实现。该作也在PS和SS上推出了移植版，但是由于家用机在内存方面的限制，也出现了不少问题，其中以PS版最为明显，而在当时被认为最适合格斗游戏的世嘉土星实现了较为完美地移植，特别是后期搭配土星的所谓加速卡（在主机上插入带有内存的卡带，实现游戏节奏的提升）人物动作几乎达到了街机版的流畅度。

花絮

●本作的场景数量不仅很少，而且有几个为了贪图方便干脆就是根据实景制作的，比如隆的那一关场景就是Capcom大阪总部附近的澡堂和便利店门前。

街头霸王Zero2

发售时间 1996年2月

由于SNK在格斗游戏类型上的急起直追，特别是在《侍魂》、《格斗之王》等游戏诞生后，Capcom的格斗游戏在画面上已显得力不从心，当时被Capcom视为主力的CPS-2基板其实只不过是在CPS-1的基础上稍微进行了改良。为了改变这种局面，Capcom投入大量资源开发CPS-3基板以及3D街机游戏。但这些新项目的开发让Capcom的街机部分非常缺人，《街头霸王Zero2》的开发变得异常困难，但它仍然奇迹般地在原作发售的8个月后推出了，并立即得到了媒体和玩家的认可。



《街头霸王Zero2》在前作的基础上进行了平衡性的调整，加入了爆气的设定，气槽蓄满之后，可以进入OC状态，这时可以在极短的时间内迅速输入各种普通攻击或必杀技指令，从而形成自创的连续技。本作的可选角色达到了18名，前作的三名隐藏角色一开始就可以选择，此外还加入了5名新角色。

当时有很多游戏杂志将本作投票为年度最佳街机游戏，对游戏平衡性的根本性调整以及在画面上的明显进化让挑剔的玩家也心悦诚服。本作也在PS和SS上推出了移植版，同样也是以SS版比较出色。比较意外的是，由于使用了任天堂研发的S-DD1芯片用于图形解压缩，本作竟成功移植到了SFC上，将游戏容量压缩到了32Mbit的卡带中，不过也正是因为需要对画面进行解压，因此每个关卡开始时数据读取时间相当长，人物比例缩小了一些，动作也没有那么流畅，背景音乐也受到了影响。



花絮

●本作中肯的主场是在一艘豪华游轮上，背景中可以看到曾在Capcom另外一款名作《出击飞龙》中出现的泰迪熊。据说这是开发人员为了纪念《出击飞龙》的设计者而特别加入的，因为该作主创人员在此不久之前给NEC开发PC-E版《出击飞龙》新作，为了能够在画面上超越MD版而遭到了NEC施加的强大压力，最终导致其精神崩溃住进了精神病院，泰迪熊曾是这名制作人的最爱。



街头霸王Zero2 Alpha

发售时间 1996年8月5日

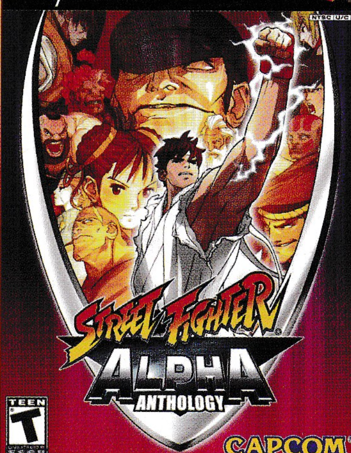
由于《街头霸王Zero2》的美版增加了几名新角色，Capcom将该作重新包装修改之后又转回日本和亚洲市场，并更名为《街头霸王Zero2：Alpha》。本作中对一些角色增加了新动作，还有几个新增的模式，比如"戏剧性战斗"模式（2对1的游戏模式），和"真·豪鬼模式"以及"生存模式"。这个版本中还加入了经典版的隆、肯、春丽、沙盖特和维加，"杀意隆"也首次登场。本作的PS和SS移植版加入了嘉米。



街头霸王Zero 战士时代

发售时间 2006年5月

这款为PS2制作的游戏是一个合集，包含了"《Zero》系列"的三部作品，还加入了Q版化的《口袋战士》，此外将《Zero3》的单人模式打穿，还可以得到《Zero3 Upper》。本作收录了颜色编辑模式，无论是其中的哪一款游戏，都可以变更默认的颜色配置。游戏发售后获得了非常积极的反响，其超高的移植度备受赞誉，PS和SS版中出现的读盘画面也不复存在。



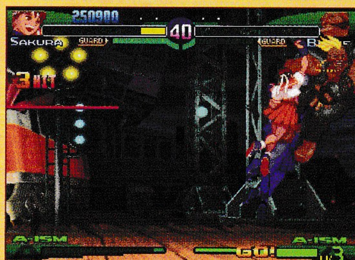
街头霸王Zero3



发售时间 1998年12月

1998年Capcom原本极力栽培的是试图像《街头霸王Ⅱ》一样带来格斗游戏革命的《街头霸王Ⅲ》，谁知有心栽花花不开，无心插柳柳成荫，《街头霸王Ⅲ》并没有得到预期的反响，反倒是《街头霸王Zero3》大获成功。本作是CPS-2基板上的最后一部作品，将该基板的性能发挥到了极限。游戏采用了新的格斗类型系统，选择一个角色的时候，同时也要选择其格斗类型：X-ISM、Z-ISM和V-ISM。X-ISM与《超级街头霸王Ⅱ X》的系统相似，每个角色气槽满时就可以发动超级必杀技，而空中受身等系统则无法使用，X-ISM的斗士攻击力和防御力都更高；Z-ISM类似于其他《街头霸王Zero》的系统，每个角色都有多种超级必杀技，多数都分为了三种级别；最后，V-ISM具有灵活的OC系统，玩家可以将各种招式连锁形成自己的原创必杀技，但V-ISM斗士的攻击力较低。

《街头霸王Zero》最让人满意的地方就是可选角色达到了35名，系列中的著名角色都纷纷登场。随后推出的《街头霸王Zero3 Upper》是基于DC版，后来逆向移植到基于DC的街机互换基板NAOMI上，该作在游戏系统上进行了不少的变化，而且加入了4名新角色；还有一个《Double Upper》版本是后来为PS2制作的，加入了在GBA版中出现的角色，总共达到了37名角色。它还集成了PS和DC版中的世界巡回赛模式，让玩家可以创建一名自己的斗士，通过战斗不断增长其攻击和防御力。该作的SS版是SS上最晚期的作品之一，由于发行量很小，因此在市面上非常罕见，为了让该作在eBay上能够保持极高的拍卖价，很多人声称其质量超过了DC版。





特别附录

让好莱坞震惊！

——《街霸Ⅳ》制作人小野义德访谈

Q：先介绍一下你的背景吧。

小野义德： 我刚到Capcom时，接手的第一款游戏叫《暴力摔角》（Muscle Bomber），完全是个二流游戏。我记得应该有个MD的移植版吧；MD移植版和街机版我都参与做了。《暴力摔角》之后，我参与的下一款游戏就是《街头霸王Zero》，然后就隔了很长一段时间都没有做格斗游戏，直到后来加入《街头霸王Ⅲ》的开发团队。如果你还记得《三度冲击》的那段开场音乐——那就是我做的。

然后我就成为了一名制作人，开始制作《罗马之影》以及《新鬼武者》。不知道你们记不记得《CAPCOM FIGHTING JAM》，它刚开始的时候原本是另外一个制作人的项目，因为那个制作人开发中途就走了，结果就扔到了我的手上。我很喜欢它，但是我对格斗游戏的参与还不够深，总是接手别人的项目，或者仅仅是做个简单的音乐之类。

现在能够做《街霸Ⅳ》实在太令人兴奋了，当初能参与三代已经够让我高兴的了，我觉得终于成为了《街霸》的家族成员。但是我好不容易加入之后，这个系列竟戛然而止了……

Q：《CAPCOM FIGHTING JAM》啊……这可能是个令人伤心的话题吧，它最终估计没有达到你们的期望吧。现在回顾起来是否有什么经验之谈？

小野： 我刚刚从那位离开公司的制作人那里听到这游戏的创意时，我觉得真是不错。能够将各个作品融合在一起来场大圣战是多酷的事啊！我们在《漫画英雄大战Capcom》、《Capcom VS. SNK》等类似的游戏里也获得了成功，所以这个概念我喜欢。把这游戏搞砸的地方在于将所有不同的游戏系统原封不动地搬了过来，所以平衡性被完全打乱了。玩家很难理解《街霸Ⅲ》角色与普通角色之间的区别。

《街霸Ⅳ》一开始就注意到这一点，我觉得有必要重新审视《街霸Ⅱ》，让玩家获得最初享受该作的感动，不要把太多乱七八糟的东西融合在一起，让它给人一种回家的感觉。



Q：Capcom为何决定做《街头霸王Ⅳ》，背后有什么

街头霸王III 新生代

发售时间 1997年2月

与《街头霸王 II》相隔6年，作为系列正统续作的《街头霸王 III》终于隆重登场。Capcom最初的想法是启用一批完全原创的角色，以新主角亚历克斯为首，抛弃该系列以往的所有角色，从而实现系列的一次彻底的改变。但是最初的版本在日本各地的街机厅进行测试后，玩家纷纷表示不满，因此最后还是让隆和肯回归了。本作作为CPS-3基板的首款游戏，在画面上有了很大的进步，人物比例更大，特效更多，而且利用了放大缩小功能。

《街头霸王 III》系统的最大变化就是加入了格挡系统，成功进行格挡就可以在毫发无损的情况下回避对手的攻击，而且没有硬直时间，而攻击的一方则会有硬直时间，这就给玩家带来了一个绝好的化守为攻的机会。Capcom正是希望藉由格挡系统彻底改变格斗游戏的作战思路，改变普通格斗游戏常常出现的一味躲在角落不断防守，要么一味攻击的打法，分析猜测对方的下一步举动成为决胜的关键。因此这个系统被一些玩家称为格斗游戏历史上的革命。

《街头霸王 III》系统上的另外一个创新是加入了晕眩槽，被攻击就会累积晕眩槽，积满即进入气绝状态。三种超必杀技的选择也增强了游戏的策略性。



街头霸王III 二度冲击





发售时间 1997年10月

加入了三名新角色：雨果、尤利安和豪鬼，其中雨果来自《快打旋风》。游戏的平衡性进行了修改，隆和肯重新加入了空中旋风腿，息吹等人的无限连续技被取消。人物造型方面也有一定的变化，背景也进行了改动和增添。在系统上，本作最大的新增要素就是EX必杀技的概念，该系统来自《恶魔战士》，比起一般的必杀技，这种EX必杀技的连击次数更多，使得对手难以用格挡技化解。使用EX必杀技的代价就是要消耗一定的超必杀槽。

花絮

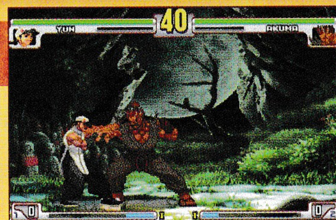
●如果玩家在游戏中选择的是肖恩，在战斗刚开始的摆姿势阶段，他会投掷篮球，你可以用摇杆控制投球的方向，甚至可以直接砸到对方的头上将其砸晕，但是战斗开始后没有实际影响。

街头霸王III 三度冲击

发售时间 1999年5月

本作增加了4名可选角色，其中春丽回归被Capcom作为重大卖点进行宣传，游戏剧情延续了《二度冲击》。与《街头霸王 II》和《街头霸王 Zero》相比，春丽在本作中风格突变，其他原有角色也进行了技能的大胆调整，从普通技到超必杀几乎所有技能都有一定的修改，毕竟与《二度冲击》经过了一年半时间，Capcom听取了广大玩家在各种细节上的反馈，无数小细节的修改使得本作的平衡性有着翻天覆地的提升。原作中意义重大的格挡系统也增加了重要新概念。玩家可以在防御途中改用格挡将对方的攻击卸去，成功的话会发出红光，因此又叫"红色格挡"。





《街头霸王 III》的家用机移植版一般都是以《三度冲击》为主，本作的第一个移植版是2000年6月29日发售的《街头霸王三度冲击 为未来而战》，其中各角色增加了6种新颜色，而且对应DC的MODEM，可以进行网络对战。在2004年7月，该作还移植到了PS2上。

原因吗？

小野： 最早的时候，我们公司里最盛行的想法是永远不会再有《街头霸王 IV》。所有人都已经放弃了《《街霸 IV》》的念头，因为与《街霸 III》已经隔了太久太久。当然，与系列真正的流行之作《街霸 II》间隔的时间更远。人们都觉得没法再做出突破了，所有人也差不多都接受了这个现实。但是从商业的角度考虑，我们公司已经成长了许多，有很多全球流行的作品，那么现在的Capcom——就算仅从商业角度考虑——是否可以做出一款格斗游戏呢？这是否符合我们的商业模型？是否适合现在的Capcom？抱着这个想法，我在Comic-Con等展会中直接访问了很多FANS，我发现这个问题引起了越来越多人的讨论，甚至还有不知哪来的谣言不胫而走了……看看XBLA版《街头霸王 II：Hyper Fighting》的热卖，越来越多的证据表明人们都期待着真正的续作，我开始认为Capcom应该做这样一款游戏。我们不能让大家失望，不能让公司的名声受损。我们必须要做这款游戏，现在就是趁热打铁的最好时机。



Q：最后项目是怎么通过的？是不是给你派了些人，让你三个月作出个技术演示片？最后审批通过的是谁？稻船敬二吗？

小野： 就是稻船。其实这个项目最大的推动力是来自《新鬼武者》，这是我负责制作的，不知道你是否还记得其中隐藏的一些服装，有隆、肯、春丽和古烈，而且还有一些音乐和迷宫让人想到了过去。FANS的反响太热烈了，媒体的反响也是。于是我又一次坐在了稻船面前……他说他本人也听到了FANS的反响，他说："那么我们就着手去干吧！"

Q：《新鬼武者》完成后就开始做了吗？

小野： 有这么容易就好了。我们还要做各种市场调查工作，公司里也有很多争论，用了一两年才让这个想法得以实现。研发部里有很多人很有兴趣和热情制作这款游戏，但是具体不是我们说了算，而是那些签支票的家伙说了算。为了说服他们费了不少的劲，该做的都做了。



Q：考虑到《街霸》的辉煌历史和大家的殷切期待，能够从事这个让Capcom多数人都畏惧的项目需要很大的勇气，你有何压力？

小野： 对于这个系列该怎么走，每个人都有自己心目中的怀旧想法或者是宏伟概念，需要满足的期待太多了。因此我认为这不仅是一个游戏，更应该是一个格斗工具，让人们享受格斗类型。

Q：对于当前的主机大战，Capcom在《失落的星球》和《丧尸围城》上获得了成功，你是否打算让这款游戏只在X360上推出？

小野： 个人而言，我希望能够在越多主机上推出越好。我不喜欢走独占路线，我打赌我们公司也不想。因此，等着瞧吧……（笑）

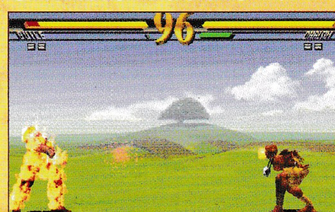
街头霸王EX

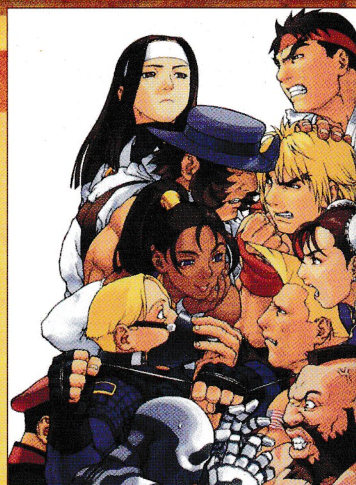


发售时间 1996年11月

1995年之后，随着《VR战士》和《铁拳》在全球范围内相继走红，3D格斗游戏逐渐表现出取代2D格斗游戏成为主流类型的趋势，为此Capcom指派与其关系密切的Arika工作室着手开发全3D化的《街头霸王EX》，该作在开发途中曾一度被认为是《街头霸王Ⅲ》。游戏所用的是索尼开发的PS互换基板ZN-1，后来在该基板上还诞生了《私立公平学园》、《斗神传2》等游戏。

《街头霸王EX》虽然采用了3D画面，但是仍然保留2D玩法，系统上与《街头霸王Ⅱ》和《街头霸王Zero》相似，各种必杀技和超必杀的指令基本相同，超必杀分成三段。游戏系统中加入了破防概念，使用一条超必杀槽攻破对方的防御，可以令其气绝。取消技概念让玩家可以在普通攻击发动后立即取消改换为必杀技，在此之上还有可将必杀技转为超必杀的超级取消。某些角色还有流星必杀技（Meteor Combo），可以给予对方巨大的损伤，同时消耗整条必杀技槽。





街头霸王EX2

发售时间 1998年5月

本作在系统上的一个重大创新是"EXCEL"系统的出现，在EXCEL状态下，会进入异空间，此时人物行动速度大大加快，可以发动恐怖的超必杀，技巧娴熟的玩家甚至可以实现无限连击。不过此时对手仍然可以反击乃至扭转局势。EXCEL系统的出现让战斗的兴奋刺激感暴增。此外，前作中部分角色采用的流星必杀技在本作中成为所有角色的标配，需要三条超必杀槽。单人模式有7个敌人，外加最后三场BOSS战，其中穿插一些奖励关，完成奖励关会在下一场战斗中得到一些好处，比如可以在不消耗超必杀槽的情况下使用EXCEL。





Capcom于1999年12月在PS上推出了移植版的《街头霸王EX2 Plus》，其中一个最有趣的新增要素是导演模式，玩家将会进入到电影世界中，利用3D游戏可以变换镜头的优势，玩家可以对操作镜头，进行回放、暂停、快进等，简单地说就是让玩家成为战斗演出的导演。

街头霸王EX3

发售时间 2000年3月4日

这是一款为PS2的首发专门准备的游戏，没有推出街机版，在FANS中是一款争议很大的游戏。本作采用的是2对2的组对战系统，从《漫画英雄对Capcom》中借用了众多概念，将以往的流星必杀技升级为组队流星必杀技。本作的主模式是原创模式，选择一名角色后，与三名对手战斗，打赢后可以将其中一名招募为自己的伙伴，经过六场比赛的战斗后最多可以与三名伙伴组成队伍。在角色编辑模式中，可以自己培养一名角色。这名角色叫Ace，刚开始时相当于一张白纸，没有任何必杀技，完成了特定任务后（例如防御所有攻击、使出三连击等），就可以得到经验值，使用经验值可以购买必杀技和超必杀。这名角色培养出来之后还可以在其他模式里使用。毕竟是一款针对家用机开发的游戏，这些模式的加入使得本作的耐玩度大大提高。





Q：它采用的技术是否和《失落的星球》、《鬼泣4》等游戏一样？

小野：开发理念是一样的，都是希望能够移植到尽可能多的主机上，但是引擎本身是不同的。《鬼泣4》和《失落的星球》用的是适合动作冒险游戏的引擎，可以在广阔的地方行动，但不适合格斗游戏。

Q：就算是在你们公司里，肯定也会有很多人说现在都2008年了，该做全3D的游戏了吧？你对这些人如何回应？

小野：公司里确实有很多人觉得应该在系统上也走向全3D，但我们希望让那些学生时代里接触《街霸Ⅱ》，而如今早已走向社会的人重返《街霸Ⅳ》，如果整个游戏让人根本认不出来了，那还有何乐趣可言？可能六代或七代会再考虑这个想法，但是现在绝对是要保持传统。

Q：是否也有人想把画面也做成2D，就像《罪恶装备》那样，只是用了更高的清晰度？

小野：是有这么想过，有两种想法：一种是使用2D手绘点阵图，另一种是3D的角色在2D的场景中战斗。为何最终决定使用3D了呢？因为已经有《罪恶装备》和我们自己的《超级街头霸王Ⅱ Turbo HD混合版》，而且都是很棒的游戏，我们应该有新的东西出来。Capcom以技术闻名，看看《生化危机5》就知道我们有惊人的技术，正在将你周围的真实世界在电视屏幕里重现。不过《街头霸王》一直是水彩画或油画的风格，因此我们刚开始这个项目的时候就在想：能不能走向人们从未想过的方向呢？而且自从《街霸Ⅲ》之后我们就知道在2D点阵图上已经没法有更大的突破了，但是如果是3D的话，在很多方面都可以有新的尝试，比如给皮肤加上半透明的层，让你可以看到皮肤下方的血管，让你在打斗的时候可以看到手臂肌肉组织的褶皱变化。在这样的实验过程中，我们的技能也会得到锻炼和成长。



Q：小野喜欢苗条的女孩，那么嘉米和樱是否会出现呢？

小野：能出现的话是最好了。（笑）

Q：既然你们开发了这个专为格斗游戏准备的引擎——而且现在对Capcom而言似乎一切都有可能，过去你们做了那么多格斗游戏，从《私立公平学园》到《乔乔》、《恶魔战士》等等，那么如果《街头霸王Ⅳ》获得了成功，其他的格斗游戏是否也有可能使用该引擎重新制作呢？

小野：我个人最想做《漫画英雄大战Capcom》的新作，也很想看到《恶魔战士》使用新一代技术的胜利回归。对于《恶魔战士》可能会有一些很有趣的挑战，因为在原作中可以看到角色变化为各种形态，用3D引擎来做的话还是很困难的，但并非不可能。在两三年内，如果我有机会复兴该系列的话，我会用它的惊人画面让好莱坞也感到震惊。

Q：说起电影，你曾说游戏会在电影版上映之前发售，你是否参与了电影的制作？

小野：研发部对电影的制作并没有太多参与，不过我们要检查剧本，这就是我现在正在做的事。我能说的就是，有一些桥段真是非常的酷，比起第一部电影实在好太多了。

撼天之道海外篇最终回

狼牙 论军队格斗术

眼前的景象越来越清楚，我慢慢地可以分辨出这个混蛋的鼻子和嘴，我用尽全力腾出一只手，推着他的下巴向上推，手指扣住他的眼窝使劲的向里面抠，指尖已经触到他湿湿的眼球，但是他也使劲的向后仰头，我们都明白搏杀术，他这样拉大和我的距离只要超过我的臂长，我就伤不到他了。我使劲地在他脸上抠抓，把他的脸抓得稀烂，但却没有任何实质性的伤害，而他却因为伤痛激起了更大潜能，刚才因为躲避我的挖眼而稍稍提起的刀尖又重新插进我的肌肤。我感觉他握住刀子使劲地拽了拽没有拔出来，然后死死地掐住我的脖子就没有动静了，我感觉我脖子上气管的裂口又被他给抠开了，胸部的气体像破皮球一样又冲出体外，窒息感又冲上脑顶，死亡的阴影似乎就漂在我的眼前，我眼前一片血红。

慢慢地我眼前的景色清晰起来，绿色的树干，发白的开空，白色的月亮，黄色的火焰，红色的鲜血。这就是我离开这个世界看到的最后一副画面。那血真红呀……

——军旅小说《狼群》第三十四章



■文/绯寒
■协力/空佬
■资料整理/帅气的冬瓜



中国有句俗话："好铁要打钉，好男要当兵"。而相信每一位热血男儿也都曾经对那身橄榄绿有过无限向往吧。在常人眼里，军人的形象是崇高的，它代表的是一种精神。"忠诚"、"无畏"、"光荣"、"伟大"，都可以看作是军人精神的体现。每当年幼时的孩子被问及长大之后要从事什么职业时，回答"当解放军保卫祖国"的相信不在少数。

自古以来，作为国家与人民的守护者，军人往往都拥有着最强的战斗力。当然，如今的高科技战争中，一个人的强弱的确无法左右整场战争。不过，判定一支军队的强弱，所参照的并不只是拥有先进的科技与武器，军队中士兵的整体素质才是决定军队战斗力的关键。

众所周知，军人的强大并不只单单局限于先进武器的应用。一名优秀的军人所具备的也不可能完全只有武器使用技巧。由于战争种类的多样化，即使是军人也并不可能在身边随时携带着武器，但是尽管赤手空拳，他们往往也可以非常轻易地击败、甚至击杀敌人。这除了要依靠日常的身体素质训练之外，还在于他们还掌握着一种千百年来由战争中演化得出的格斗技巧——军队格斗术。

与前十一回所介绍的各种武道相比，军队格斗术的格斗理念可谓独树一帜。严格来说，它其实并不属于武道，也并非是单纯的赤手格斗技术。比起其他武道提倡"修身养性、陶冶情操"不同，军队格斗术所强调的是对敌人进行最单纯地制服与杀伤。而由于使用者的身分特殊，使得这种格斗术与纯粹的擂台竞技有着本质上的区别——它的每一招每一式都包含着一击制敌的强大威力，因此，军队格斗术也可以被看作是《撼天之道》系列之中最具杀伤力的格斗术。

当然，这种危险的格斗技术并没有像其他武道那样被推广发展至全世界，主要原因是因为这种格斗术存在的真正价值取决于它的使用环境——在普通的擂台竞技场上，格斗家们要进行的比赛是全部都在竞技规则保护之下的，他们完全是在规则限定的情况下进行相对安全的格斗搏击。但是，军队格斗术所使用的环境可绝没有擂台上的安全，它的使用者往往都是身处于惨烈的战场，在与敌人短兵相接时，士兵们要做的只有一件事——为了保护自己而杀死敌人。这听起来似乎有些过于残酷，但是军队格斗术的确就是由这样的环境中演化而来，因此，它使用起来并没有其他武道的美感与引人，但绝对是一种极度危险的战斗技巧。例如前言中的那段描写，就是非常真实地还原了一名士兵在生死瞬间依靠求生本能而与对手进行的最后搏击……

最近，一部《士兵突击》红遍了祖国的大江南北，跌宕起伏的故事情节和一个个个性鲜明的军人形象使其成为了近年来为数不多的优秀国产军旅题材作品。而随着《士兵突击》的热播，也再一次让中国观众从另一角度重新审视起了现代士兵的戎马生涯。这也难怪，由于军人职业的特殊性，使得其成为了文化作品中绝对不可缺少的一个环节。自从娱乐产业诞生的那天起，战争电影与军事类节目就从来不曾缺席过人们的娱乐生活。当然，除了军旅题材的电视剧之外，电影人精心打造的一部部战争大片更是最受观众们的推崇——《野战排》中的越南丛林、《拯救大兵瑞恩》中那硝烟弥漫的诺曼底、《珍珠港》中的惊涛骇



浪、《黑鹰坠落》中战乱的索马里、包括近期刚刚上映的《集结号》……无数位钟情于战争题材的导演都曾经以自己独特的视角为我们诠释出了军人的铁血风采，而电子游戏作为新生的一种娱乐手段，自然不会缺少军事题材。从FC时代经典的《魂斗罗》到次世代中使人热血沸腾的《战争机器》、从《前线》中的红帽小兵再到《潜龙谍影》中的孤胆英雄斯内克；多少年来，以军事题材为主题的游戏始终层出不穷，而游戏中的阿兵哥们也一直以自己的硬派作风称霸着游戏界。



不过，军事题材在游戏界大多还是要依靠现代化武器来体现，这也使得许多军事题材游戏都被制作成了主视角射击游戏。的确，现代战争中，人们已经不再依靠古时的大刀长矛，单单凭借士兵数量就可以称霸战场的时代已经成为历史。在今天，战场指挥官只要轻轻按一下导弹发射按钮，就可以轻而易举地毁灭一座远在千里之外的城池。尽管在《怒Ⅲ》、《脱狱》等清版过关游戏中，主角也是依靠着一双拳头打天下，但是由于游戏主题与机能的限制，这些动作游戏中不可能包括太多的具体格斗技术。因此，军队格斗术在游戏界的真正价值，将注定被格斗游戏所发扬光大。

如果说谁是第一位将军队格斗术带入格斗游戏的角色，相信许多人都会把这一票投给《街头霸王》中的古烈。的确，这位梳着扫把头的美国大兵在当时绝对让许多中国玩家第一次领略到了美国阿兵哥的十足酷劲。由于是出自格斗游戏，因此古烈的格斗技得到了丰富多彩地展现，其格斗技巧中更包含了许多元素。拳法、腿法、摔投技无所不精。与其他类型游戏的士兵角色相比，古烈的出现绝对是一种突破，也是军队格斗术第一次以具体形象出现在游戏当中。



而随着时代的进步，游戏主机的机能得到了突飞猛进的发展。以往只能以拳脚打天下的动作游戏也随着机能的增强而发生了翻天覆地的变化。以著名的谍报动作游戏"《潜龙谍影》系列"为例，PS时代的《潜龙谍影》与PS2时代的《潜龙谍影2 自由之子》相比，后者无论是在画面质量还是在动作方面，都有了明显的提高。而到了系列第三作《潜龙谍影3 食蛇者》当中，主角斯内克除了可以使用传统的拳脚三连击之外，制作组还为本作加入了一种令无数MGS迷兴奋的动作系统：CQC(近距离格斗技巧)。可以说，正是CQC的出现，大大改变了《MGS》的玩法。它使得玩家在传统以枪械为主要武器的游戏模式之外，更多了一种游戏选择——以最纯粹的军队格斗术来将敌人各个击破。(关于CQC，下文中会为各位做更加细致的介绍)而在日趋真实化的3D格斗游戏中，军队格斗术也得到了更加充分与具体的体现。而越来越多的游戏玩家也逐渐熟识了这种危险的格斗技术。

狼牙锋芒

军队格斗术起源

军队格斗术的起源已无从考证，如果说从人类相互争斗的那天起，就诞生了拳击的话，那么自从人类发动战争的那天起，就诞生了军队格斗术。千百年来，人类的军事科技发生了日新月异的变化，各种高科技武器层出不穷。而军队格斗技也随着时代的进步而被不断完善。但是，不管历史如何演变，现代化武器永远无法取代军队格斗技在军事上的作用。因为武器始终不能成为人体自身的一部分，而军队格斗技却可以将士兵身体变化成武器。无论敌人如何强大，这些优秀的战士都可以利用这种技巧轻易地将敌人击杀。因为只要掌握了它，就犹如拥有了苍茫夜幕之下，那足以刺穿猎物心脏的致命狼牙。

由于时代文明的不同，古代的战争技术远不如现代化战争的科技含量。当时的战争除了依靠士兵的数量之外，一支军队的整体战斗素质往往决定了一场战争的成败。在没有枪械与机械化武器的时代，士兵们在战场上依靠的只能是冷兵器的使用与自身格斗。在以命相搏的战场之上，如何可以有效而迅速地杀死敌人、保全自己就成了当时军事训练中的重点。由此，从战争中逐渐演化出了一种专门用来有效杀死敌人的格斗技术。

值得一提的是，在古代战争中士兵们所依靠的除了拳脚格斗之外，一些冷兵器的使用技术显然具有更大的威力。例如长矛术、刀术、剑术、枪术等等。而由这些技术逐渐演化出的各种冷兵器使用技巧从严格意义上来说都应该属于军队格斗术的范畴之内。

而随着高科技战争的出现，冷兵器逐渐被历史所淘汰。军队格斗术也开始变得越来越系统化、越来越科学化。各国军队为了适应现代战争的节奏与特点，都纷纷重新整理与制定了符合本国部队特点的格斗技术，军队格斗术才由此慢慢走向正轨，从而真正成为了现代军事训练中不可或缺的一项重要环节。

狼之标记

军队格斗术简介

与以往一样，接下来的内容依然是要对专题中的武道进行具体分析。不过，在今天解析的开始之前先要向各位声明一点，作为士兵在战场上的杀敌技巧，军队格斗术的威力毋庸质疑，不过，它并不是各国军队所首推的战斗手段。

毫无疑问，作为一名士兵，驰骋疆场、为国杀敌就是自己的天职。在冷兵器时代，强健的体魄与出众的对抗技术是士兵们作战的主要前提。不过，当进入现代战争之后，单纯地凭借肉体与冷兵器战斗已经不再适应时代的发展。枪械与机械化部队的应用使得战争逐渐走向更高的科技化、智能化，也许在



不久的将来，人类士兵将会逐渐被机械士兵所取代，人类本身也将逐渐退出战场。因此，尽管军队格斗术拥有非常大的杀伤力，但是在现代战争中，现代化武器依然占据主导地位，而格斗技术只是作为士兵的辅助技能存在的。

作为一种战场杀敌的战斗技巧，早期的军队格斗术中并不包含级别的划分，也就是说，它并不像是其他武道一样，为了激励练习者的上进心而采取了段位制度。因为在战场上，无论你是黑带九段的绝顶高手还是白带十级的初级菜鸟，你所要做的，就是利用身边的一切手段对对手进行击杀。即使你是毫无段位可言的新人，只要在战场上生存，就足以说明了你的战斗力，这比任何段位级别的证书都要有说服力。不过，随着军队制度的改变，例如美、日、韩等国家也开始将段位制引进到军队当中，作为军队考核的一项测试。这样既可以使军队的格斗训练水平拉开档次，也可以使士兵对自身的格斗水平有一个比较清楚的认定，因此绝对是一种科学化训练的体现。相比之下，我国的部队格斗术还并未开展此项测试，可能今后会有所发展。

和各位罗嗦了这么多，相信各位一定非常着急想要一探军队格斗术的真面目了吧，好，那么现在就进入我们今天的实战解析内容。

1.军队格斗术的理念

与其他武道不同，今天要向各位介绍的军队格斗术其实不仅仅只局限于"格斗"。因为在战场之上，身边所有的物品都可以成为杀死敌人的武器。因此，军队格斗术中除了格斗技巧外，还包括刺刀术、匕首术以及短棍术等等。不过，即使是最优秀的格斗选手，在面对带有武器的敌人时，情况也会变得相当危险。所以军队格斗术的理念就是"使用身边一切可以利用的工具来击杀对手。"就像美国军方在部队进行格斗训练时所提倡的："不到万不得已，请不要在战争中使用格斗技术。你所要做的，就是利用一切手段将自身伤害减至最小。"所以，军队格斗术往往是军人们在绝境中所做的最后一击，而这一击所包含的威力通常是致命的。



2.军队格斗术的原则

由于训练体系不同，每个国家的军队格斗术内容亦不相同。但是每个国家都提倡自国的格斗原则，而且大部分都是相同的。例如美国军营中的新兵们常常会被教官灌以如下几条思想，虽然各位可能会觉得有些古板，但是这些原则却是军人们在百战过后用生命与鲜血换来的经验之谈。可以说，所有的军队格斗术都是在贯彻它们的基础之上而展开的：

(1)充分利用一切可利用的手段

之前我们已经向大家提过，在战争中使用格斗术乃是下下之策，因此，如何使用身边一切可以利用的物品作为有效武器也是军队格斗术中的一门技巧。李小龙曾经说过："为了战胜对手，应不惜一切代价全力以赴。格斗就是折断或打碎对手的骨头或头骨，将其生命操纵在自己的手中。"这句话乍听起来似乎有些过于野蛮与残暴，但是如今却被美国军方视作训练士兵格斗的至高理念。的确，在战场之上不是你死就是我亡，根本没有机会去顾及尊严与身分。因此，在军队格斗术中大家会经常见到士兵们会用铁锹、绳子、钢盔甚至是牙齿当作搏斗的武器，这虽然看起来并不雅观，但是在生死关头，它们的确会救你一命。

(2)以最大的力量攻击敌人最脆弱的部位

毫无疑问，这是军队格斗术中最重要的原则，而在任何格斗术中都是如此。如何做到以最大的力量去攻击敌人最脆弱的部位呢？这除了日常的刻苦训练之外，还要对人体构造了如指掌。在普通的格斗比赛中，由于规则的限制，一些要害部位是不允许击打的。但是军队格斗术中则屏弃了这一禁忌，眼部、后脑、太阳穴甚至是裆部都被列为攻击重点，这也才可以使士兵们在战争中做到真正的一招制敌。



(3)在格斗中时刻保持身体的平衡性

在许多格斗比赛中，选手们更多的是重视进攻的力量，而往往忽视了平衡性，这其实是非常危险的。因为除了进攻之外，防守时的你要时刻注意自己的身体平衡性，如果一旦被对手破坏了重心与稳定，那么无论是进攻还是防守都将是空谈。因此，如何使自己能够在战斗中保持稳定的平衡性绝对是一名优秀士兵所必须的素质。



(4)以敌人的进攻来增加自己的杀伤力

这看起来似乎很荒谬，但实则不然。古代中国就有许多"以彼之道还施彼身"的武术，例如太极拳中的四两拨千斤，现代合气道中的各种投技也是非常不错的例子。格斗并不只是单纯地比拼力量与强壮，而更多地是技术性的对抗，力求能够在进攻中做到瞬间制敌，在防守中一发逆转。由于美军"绿色贝雷帽"格斗教官布莱斯·龙曾经是李小龙的弟子，而大名鼎鼎的"海豹突击队"的格斗教官保罗·凡奈克则是师从于李小龙的亲传弟子——菲律宾棍王伊鲁山度，这才使得他们在学习许多西式格斗技术的同时也吸取了不少东方搏击术的精髓。

(5)在保证正确的训练基础之上，增强动作的速度与准确性

有了准确而标准的动作，这时你需要的就是增强这一动作的速度与准确性。因为在真正的生死较量中，敌人不会给你任何挽回错误的机会，决定生死的机会往往只有一次，而如何能够准确地把握这一次机会，就是日常训练中所追求的最终目的。俗话说得好"平时多流汗，战时少流血"，只有在平时训练中将动作训练得精益求精，才可以在实战中做到万无一失。

3.军队格斗术打击要害部位一览

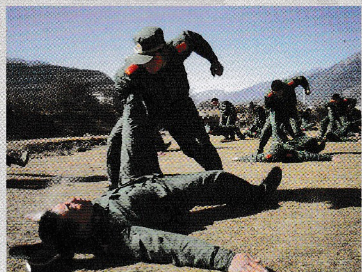
就像上面的第二条原则所提到的那样，在战斗中，如何使用最强大的力量来攻击对手最脆弱的部位是军队格斗术中的精髓。而作为即将走上战场作战的士兵，了解人类身体的要害部位也是其日常训练中的一种。

其实人体的要害有很多，并不只局限太阳穴或者裆部几个重要部位。根据攻击方法不同，军队格斗术可以通过对人体十几处要害部位的打击而使对手遭到致命伤害。

打击技主要攻击的人体要害包括：正面——眼睛、鼻梁、太阳穴、下巴、咽喉、肋部、胃、裆部、胫骨，背面——颈椎、脊椎、肾脏、尾椎。

关节技主要攻击人体要害包括：肩关节、肘关节、手腕关节、膝关节、踝关节。

以上为各位例举的都是人体一些比较常见的要害部位，在这里奉劝大家一句，**如果是日常嬉闹，请不要随便打击以上所提到的部位，因为这将是非常危险的。在此请各位切记，切记！**

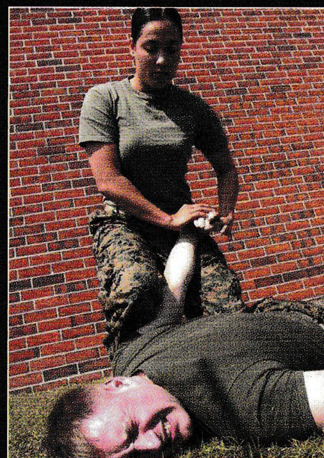


群狼猎杀手册

军队格斗术技术解析



在了解了一些军队格斗术的基础知识之后，下面进入我们本期军队格斗术的正式解析部分。各位都知道，由于军队格斗术拥有非常大的杀伤力，因此在战斗中常常会起到一击必杀的的作用。而它的构成也比较独特，它并不只是单一地包括拳脚等打击技巧，在军队格斗术中还另外融合了许多武道流派中的其他技术，如柔道中的投、固技、柔术中的寝技以及合气道中的反关节技巧等。因此，军人们常常是身兼各种格斗技巧于一身，即使是在各种世界格斗赛场之上，我们也可以见到许多军人的身影——例如征战于站立格斗与综合格斗界的著名格斗选手“克罗地亚战警”米尔科·菲利普维奇，以及被招入泰国陆军部的K-1泰拳小天王播求等等。不过有趣的是，虽然军队格斗术本身已经非常强悍，但是仍有许多国家的部队会聘用各流派的格斗高手来作为部队格斗训练的顾问。如著名美国MMA选手肯·山姆洛克，绰号“金刚狼”的著名摔角手克里斯·班瓦，以及户隐流忍术第三十四代宗师初见良昭等多位武术家都曾担任过各国部队的格斗指导，由此可以说，作为一项融合了多种流派特长的格斗技巧，军队格斗术与其他武道有着非常深的渊源，两者算得上相辅相成。



由于军队格斗术中所包含的技巧实在太多，根据地域文化的不同，各国的部队也都会在格斗训练中加入许多本国的独特武术。例如中国的散打、日本的柔道、韩国的跆拳道与俄罗斯的桑搏等等……由于篇幅有限，本期专题就只能以一些比较有代表性的技巧简单向各位做一个展示，而今天要解析的技术主要包括格斗术、匕首术与刺刀术。

1.格斗术

作为使用人体自身肢体作为攻击手段的打击技巧，格斗术在军事上其实并不被提倡。由于其缺乏武器所拥有的坚硬与锋利，格斗术的使用者往往在战斗中缺乏足够的安全性，但如果作为杀敌技巧来看，它绝对是士兵们最值得信赖的一种技术。

军队格斗术中的格斗技巧主要包括打击、摔、投、固、寝与反关节技。与格斗比赛不同的是，由于军队格斗术中并不包含禁止击打的部位，眼睛、咽喉、太阳穴以及裆部都是其攻击的重点，因此每一项技术都足以使对手在瞬间失去战斗能力。

(1)实战姿势

作为战场中的搏斗技巧，军队格斗术并没有太固定的格斗姿势，但其重点还是将双拳提起，略放松，注意保护好头部。膝盖略弯，重心放在脚尖，随时留意对方的一举一动。

(2)拳法

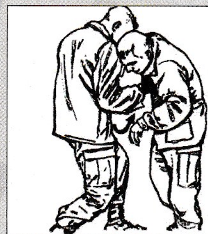
作为各种打击技巧的基础，军队格斗术中对拳的使用也非常重视。许多部队会将拳击中的拳法加入格斗训练，因为拳击拥有着目前为止世界上最为系统、最为全面的拳法技术。军队格斗术的拳法一般包括刺拳、直拳、钩拳与摆拳等。不过由于使用环境不同，军队格斗术中的拳法中还有许多奥妙：例如在击中对方的一刹那才握紧拳头，可以加强对敌人的杀伤；在手中握一块手帕，也可以增加拳头的力道。至于拳头的击打部位也是多种多样，如突起中指关节，或使用手指的第二关节，甚至是握拳后蜷起的小指关节处都可以作为打击的部位。此外，掌根、手指以及手刀也是非常有效的打击方法，如果可以有效地对对手的下巴或者身后的肾脏部位用掌根猛击，再强壮的对手也会应声倒地；而手指可以用在与对方缠斗中插击对方的眼睛；至于手刀，大多都被用于攻击对方的侧颈部或后颈部，这样也可以瞬间使人失去知觉。

(3)腿法

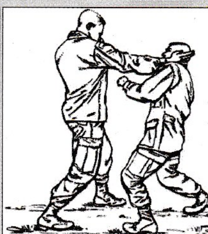
腿法作为格斗技中杀伤力最大的打击技，历来都被各流派所推崇，但是军队格斗术中的花样腿法却并不多。因为战场不同于格斗赛场，任何瞬间的疏忽与大意都可能使你丧命。在军队格斗术中，你不会见到华丽的高位腿法，因为一旦你的腿被对方接住，都会立刻失去重心而倒地，这在战斗中是非常危险的。因此我们在电影中见到军人所使用的华丽踢击都是扯淡，真正的军队格斗术中的腿法大多不会高于肘部，而打击位置通常集中在对方膝关节、胫骨甚至是裆部。虽然踢裆在现代格斗比赛中是非常令人所不齿的技术，不过在战场之上，能够活着就是最大的胜利，因此攻击裆部也就理所当然地成为了常用的手段。当然，穿着了战斗靴的脚尖与脚跟都是非常有力的武器，《铁拳》中德拉贡诺夫的倒地追打(↓LK+RK)就是非常典型的脚跟攻击。

(4)膝肘技

在实战中，除了快如闪电的拳头与威猛无比的腿法之外，你还有两件最值得依靠的武器——膝与肘。在各种格斗技中，膝与肘都是作为近战利器而存在的，这其中自然以泰拳的膝肘最为称道。的确，作为上肢与下肢的关节连接处，看似平常的膝肘部却在实战中拥有着非常强大的威力。无论是单独攻击还是作为组合技，膝肘都是你近战时一招制敌的可靠伙伴。在军队格斗术中，肘部可以分为平肘击、上肘击与下压肘击。而攻击部位主要集中在对方的眼睛、下巴、太阳穴或者锁骨等重要位置。而膝击则可


平钩拳


上钩拳

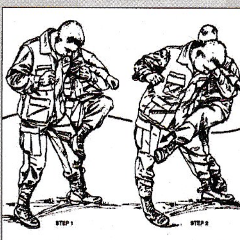

手刀


太阳穴砸击

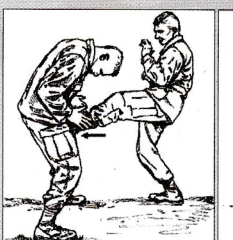

掌根攻击

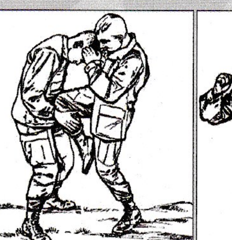

掌根攻击


低位踢击

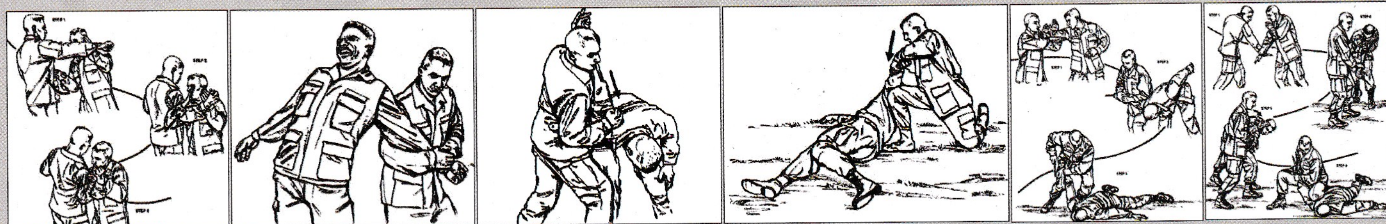

反关节踢击

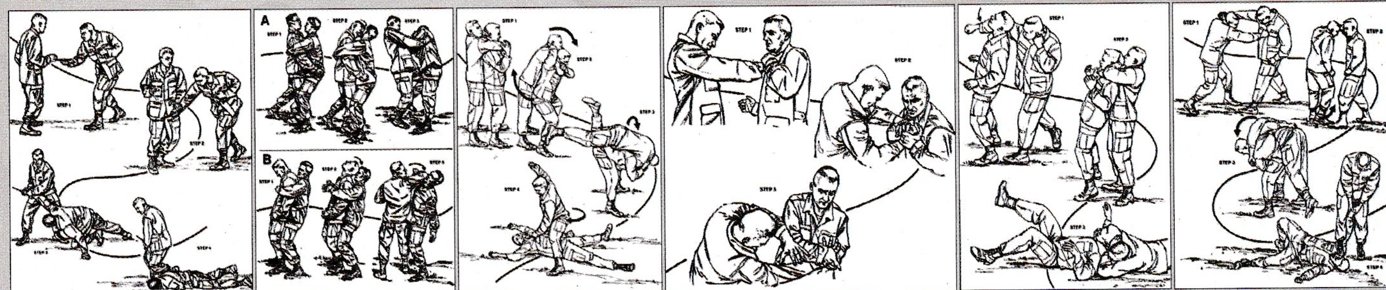

膝盖踢击


裆部踢击


膝击


肘击





以对对方的头部、腹部、裆部进行攻击。

(5)关节技

军队格斗术中的关节技有许多都是源自合气道与柔术，而与两者不同的是，军队格斗技中的关节技则更为凶悍。在下在前几期专题中曾向大家做过介绍，合气道中的关节技虽然犀利，但是强调尽量做到"只制不伤"。不过军队格斗术并没有这一限制，它要做的就是彻底摧毁敌人进攻的根源，使其失去战斗能力。根据对方进攻手段不同，关节技一般会使用于敌人的肩、肘、手腕、膝、踝等部位，使用者会以强大的力量使敌人的关节向反方向运动，从而摧毁敌人的肢体。

(6)反击技

真正的战场是瞬息万变的，没有人知道你会在下一分钟遇到什么事情。因此，如何应付突如其来的危险也是一名优秀军人所要掌握的。在战斗中，你可能会被对手偷袭。或是重拳快腿，或是摔投绞杀，甚至是手持武器的敌人。那么面对这样的情形应该怎样逃脱呢？军队格斗术中存在着许多用来反击的技巧，而在这些技巧中，头撞、肘击、膝顶与关节技往往会成为其中关键。在战场上，你要随时保持警觉，因为瞬间的放松可能就会使你丧命。

(7)组合技

很难将组合技归为哪一种技术，因为这其中包括了太多的技巧，打击、摔投、寝技与反关节等等，而大名鼎鼎的CQC其实就属于这种组合技术的代表。根据使用环境不同，组合技巧也是千变万化，例如由裸绞而演化的TAKE DOWN就是一个非常好的例子，首先先使用裸绞将对手控制住，然后用力下潜，最后造成敌人的颈骨向上断裂。另外一个组合为直拳加柔道中的腰技，最后也是使用脚跟对对手实施致命一击。当然，如果在组合技中加入匕首则会使潜入作战更为得心应手，《潜龙谍影3》与《第一滴血》就是非常好的例子。

2.匕首术

在近战搏击中，如何做到对敌人最迅速地一击致命呢？赤手空拳的情况下，格斗术的确可以做到这一点，但是如果此时手中有一把匕首，那么在瞬间击杀敌人会变成再轻易不过的事情了。

无论是在《第一滴血》的热带雨林里，还是在《潜龙谍影3》的短兵相接中，我们都已经领略到了匕首在军人手中的威力。的确，作为潜入行动的武器来说，没有任何一种武器比得上匕首。它轻便，但是却丝毫不缺乏致命性，它短小，但是从来没影响过锋利度。因此，匕首是各国军人历来最喜爱的近战武器。



(1)握刀姿势

匕首的握刀姿势分为以下四种：刀刃冲下，反握刀把的"冰锥式"；刀刃冲上，正握刀把的"铁锤式"；与铁锤式相似，但用拇指和食指轻轻抵住刀镗的"军刀式"；还有掌心向后，将刀刃藏在手腕后面的"隐藏式"。

(2)实战姿势

首先为大家介绍匕首的实战姿势，电影中常见的主动伸长胳膊用匕首去划击的姿势其实是非常危险的，因为这样很容易会被对方将匕首夺走。正确的姿势应该是右臂下垂，置于右腿外侧，左手做防守或挡击势。这样做的目的是为了为右手制造刺杀与砍杀的机会。双膝自然弯曲，以便保持身体平衡。



(3)匕首使用技巧

对于匕首来说，它没有剑的长度，也没有刀的力量，因此不适合长距离作战。作为近战武器来说，与格斗技巧相结合往往可以使其发挥最大的威力。它的主要攻击部位一般集中于：咽喉、腹部、心脏、手腕、小臂与大腿。而在潜入作战时，士兵大多会选择使用匕首来刺杀敌人的咽喉，通常会首先用手捂住敌人的口鼻，防止其发出声音，然后使用匕首割向敌人的颈部动脉。这种刺杀手段相信各位已经在《第一滴血》等影片中领教过多次了。而匕首的刺击也是有技术讲究的，只有将匕首的刀身水平横向刺击才能够有效地刺穿敌人的身体、真正伤害到敌人的内脏；否则刀身往往会被敌人的身体骨骼所阻挡，而无法达到一击毙命的效果。当然，如果是正面与对方进行战斗时，面对着对方的长武器，匕首往往会处于劣势。因此常常会因地取材：例如使用沙土扬向对手等。总之，匕首绝对是你在近战格斗中最好的选择，而如何灵活地利用四周环境，对匕首使用则更为重要。

3.刺刀术

相信各位对刺刀应该不会陌生吧，这种将短刀固定于枪械之上的武器在战争电影中非常常见。虽然现在的军用刺刀已经逐渐被演化为野外求生的工具而不再注重战斗用途，而随着高科技战争的逐渐普及，士兵们使用刺刀进行白刃战的场面已经成为历史。但是刺刀术始终还是各国部队训练的一项重要科目，因为战况瞬息万变，没有谁会保证下一分钟你不会遇见手持刺刀的敌人，因此，练习刺刀术依然是培养士兵战斗精神的重要途径。

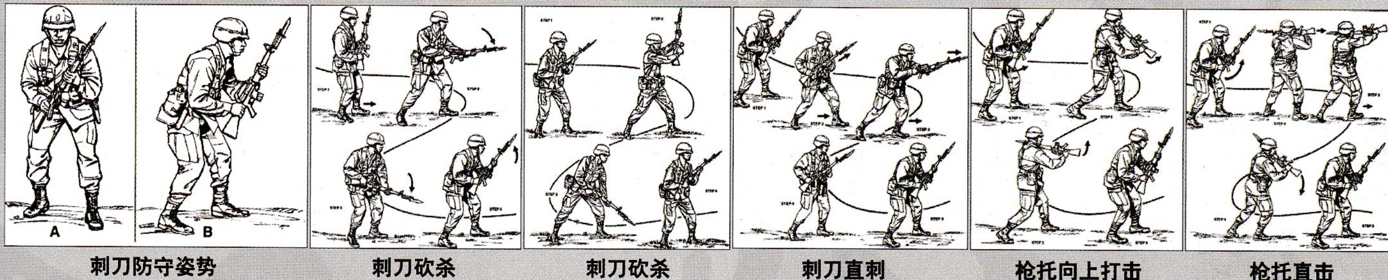
(1)实战姿势

与匕首不同，由于刺刀的长度要超出一般武器，(以日本旧式的三八式步枪为例，枪身加上刺刀之后的全长达到了1.66m)因此如何控制与对方的距离自然成为了实战中值得思考的问题。正确的实战姿势为以右脚为轴心，左脚自然向前跨出半步，用身体侧面面对敌人。右手握住枪握把的上方，放在腰间；左手手肘稍稍弯曲，用刺刀刀尖对准敌人的咽喉。双腿与匕首实战姿势相同，膝盖微曲，为随时而进行的攻击或防守做准备。

(2)刺刀使用技巧

刺刀的攻击方式主要分为突刺与打击，突刺用于刺刀刀尖，其中包括直刺、偏刺、下刺；突刺技主要攻击敌人的咽喉、心脏、胃、肾脏等要害。而打击主要用于枪托，不要小看枪托的威力，如果运用得当，它的打击力度可是丝毫不亚于一把铁锤。枪托打击主要有枪托向上打击、枪托直击以及枪托侧击(《战争机器》中的枪托打击就是非常典型的侧击)。枪托打击的主要部位有脸部、太阳穴以及胃部等。(许多主视角射击游戏中也存在着非常典型的枪托打击，如大名鼎鼎的《荣誉勋章》、《使命召唤》等。)除此之外，刺刀还可以用于砍杀，但是由于其刀刃长度不够的缘故，因此还是主要以刺击为主。

好了，以上就是军队格斗术中的一些基础技巧。在了解了部分内容之后，相信各位应该已经对军队格斗术有了一个全新的认识吧。当然，作为一名优秀的军人，仅仅拥有敏捷的身手是完全不够的。优秀的格斗技术只能作为你在战场上求生的一种手段，而如何能够在真正的战斗中运用这些技巧，从而帮助自己的队伍取得胜利才是最值得思考的关键问题。那么，接下来进入下一章节，在下将带领各位一起来了解一下在《潜龙谍影3》中大放异彩的CQC的前世今生。

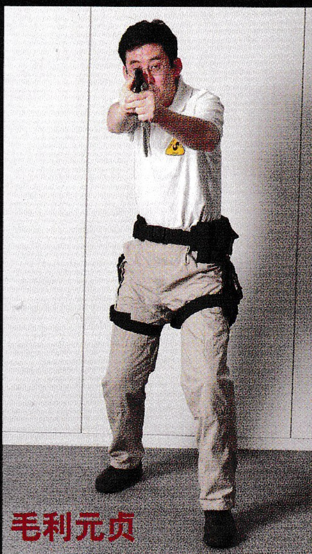


刺刀防守姿势　刺刀砍杀　刺刀砍杀　刺刀直刺　枪托向上打击　枪托直击

近战之狼

走进CQC的历史

提起CQC，相信各位喜欢动作游戏，尤其是喜欢"《MGS》系列"的玩家都不会感到陌生。一部《潜龙谍影3 食蛇者》，使许多游戏玩家都牢牢地记住了这三个原本并无关联的英文字母。游戏中，斯内克终于可以脱离了前两作中单调的两拳一脚而改为对敌兵使用近身格斗攻击。这一创新理念让许多MGS死忠大呼过瘾。当然，这一切除了要归功于"MGS之父"小岛秀夫之外，《潜龙谍影》系列"的军事顾问毛利元贞同样[功]不可没。


毛利元贞

相信各位熟悉游戏情节的玩家早已经了解到，在游戏中，CQC的创始人正是斯内克的恩师"引领者"(THE BOSS)。这种利用各种短武器迅速制服敌兵的格斗技术在游戏中被发挥得淋漓尽致，尤其让年轻的"左轮山猫"吃尽了苦头……而与游戏中一样，现实世界中的CQC也的确是一种在近战中威力无比的格斗技术，它可以使使用者在有限的空间与时间之内，利用手中的各种有利武器迅速制服敌人。如今，这一神奇的格斗技术早已被各国的特种部队、防暴部队以及反恐部队所应用，成为了现代军事训练必修科目的一项。

但游戏的世界观再真实，也毕竟只是借鉴了一下历史。在下曾经在网上翻阅资料的时候，发现有许多网站都将CQC的发明者写成了毛利元贞，但在多方考证下发现事实并非如此。CQC的发明者并不是毛利元贞，更不会是游戏中的"引领者"，因为这种格斗技术的创始者甚至不是美国人，而是两位有着传奇般经历的英国人，一位叫威廉·伊瓦尔特·费尔贝恩，另一位叫艾利克·安东尼·塞克斯。

十九世纪初期，年轻的威廉·伊瓦尔特·费尔贝恩来到了上海。当时的旧上海龙蛇混杂，流氓、恶霸与黑帮随处可见，整个上海都充斥着暴力与犯罪。而由于各个租界之间并没有太明确的划分，因此人口流动非常迅速，这也从一方面导致了犯罪率的提升。为了维持旧上海的社会治安，当时的英国政府创立了"上海公共租界工部局警务处"(Shanghai Municipal Police)，简称SMP。SMP的成员来自不同的国家，他们肩负着维护当时上海的社会治安以及打击犯罪的责任，据说鼎盛时期SMP的人数曾经达到6000人之多，而费尔贝恩也于1907年加入了SMP。早期的SMP成员们所配备的装备通常是一支警棍与一把手枪，虽然在日常训练中也加入了许多格斗训练，但是在执行任务的各种不同环境中，警员们日常训练的内容往往不能得到全部发挥。因此，SMP很早就意识到应该开发一种可以在保全自身安全的同时又可以迅速将罪犯制服的格斗技巧。



1935年，已经晋升为助理委员的费尔贝恩开始接手SMP的近距离格斗训练，同时也开始创建了世界上第一支防暴小组"Reserve Unit"(简称RU)。在组建RU期间，费尔贝恩结识了时任RU狙击小组教官的艾利克·安东尼·塞克斯。虽然身为狙击小组教官，但是塞克斯在格斗技术上拥有着非常独到的见解，两人一见如故。之后的日子里，费尔贝恩与塞克斯参考了大量的相关资料，耗费了许多时间与精力，最后开发出一种新型的近身格斗技术。这种格斗技术可以使RU的成员们非常轻易地就可以迅速将犯罪分子制服。二人为这种格斗技术取名为"Defendu"。

1940年，二人结束了在RU的工作，一同回到了正处于战争时期的英国。当时，德军正以势如破竹的攻势一举击溃了英、法等国的同盟部队，整个欧洲都笼罩在战争的乌云之下。此时已经55岁的费尔贝恩与57岁的塞克斯在目睹了战争的残酷之后，感受到了前所未有的悲愤，在经过商议之后，二人决定一同共赴战场。

当时，同盟国军队当中十分缺少出色的军事人才。因此，费尔贝恩与塞克斯一同在苏格兰的洛海勒特创建了当时最为优秀的军事学校

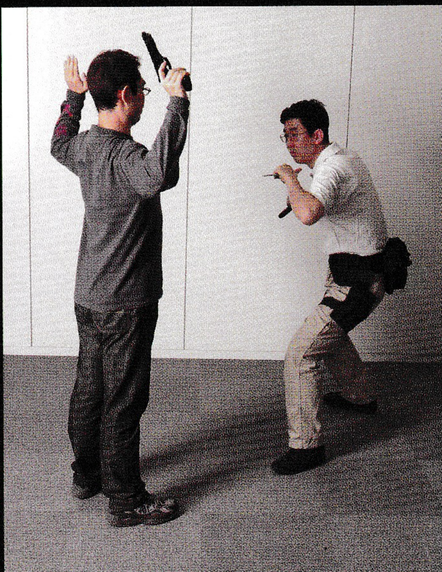
——STC。当时的STC聚集了大量最为优秀的军事专家，在这里，诞生了许多日后为对抗纳粹而做出突出贡献的栋梁之材。

在STC中，费尔贝恩与塞克斯依然主要负责传授格斗术。最初，他们将自己在RU时期创造出的Defendu作为STC的格斗教材。但是，后来二人逐渐意识到适用于防暴小组执行任务的Defendu却并不适用于战场。由于防暴小组所要做的是尽量使用最有效的方法将犯罪分子制服，而Defendu可以使他们轻易地做到这一点。但是在战场之上，双方士兵所要做的就是以命相搏，因此Defendu的杀伤力是远远不够的。STC所需要的格斗技术，是一种即使在战场也可以有效地对敌人进行杀伤的格斗术。

在当时，英国军队的军事装备已经比较先进，在大规模战争中并不会输给德军。不过优秀的武器装备并不等于绝对的制胜法宝，这些体积较大的步枪与机枪一旦到了单兵作战时，往往会成为士兵们近身格斗的累赘，这让许多在遭遇近身格斗时的同盟国士兵郁闷不已。费尔贝恩与塞克斯将此看作一个突破口，将Defendu加以改进，再配合战场上所使用的匕首、手枪、短刀等小体积武器而开发出了一种更适合战场近身单兵作战的格斗技术——CQC。

CQC的全称为Close Quarter Combat，即近距离格斗技巧。与之前二人发明的Defendu不同，CQC是一种为战场上作战的士兵们量身打造的格斗术。它适用于灌木丛、短巷、室内等许多不允许携带重型武器的战斗场所。而CQC的出现，既弥补了当时战争期间近身格斗技巧的空白，又为同盟国士兵在战场上增加了一项重要的战斗手段。

1942年，费尔贝恩离开了英国，前往加拿大和美国，在包括OSS(美国战略服务处，即CIA的前身)在内的众多国家安全机构任教。而塞克斯则继续留在英国本土，开始了自己周游各地的生活。两人虽然都离开了STC，但是他们所创造的CQC技术却被推广至全世界。



如今，各国的军队、国家安全部门、防暴部队以及反恐部队都将CQC作为日常训练的重要一项。当各国的战士们在执行机场、地铁等小空间任务时，大多都可以见到CQC技术的的身影。而目前也已经有许多退役后的军人将CQC演化成一种非常适合日常生活中使用的防身术，开始向全世界推广普及……

由此可以看出，CQC在世界军事领域内的影响力之大是无可比拟的。因此，费尔贝恩与塞克斯为世界军事领域所做出的贡献，将作为不可磨灭的辉煌而永载史册。

铁血之狼
游戏世界中的十大战士

军人是坚强与正义的代名词，哪里有战争与灾难，哪里就可以见到军人的身影。他们忠诚、坚韧，不怕牺牲，在他们心中，国家的利益与人民安危始终重于自己的生命。而游戏世界也拥有着无数军人形象，下面就为各位列举出最具代表性的十位战士。尽管背景设定中他们的立场与身分不同，所处游戏类型也不一样，但有一点是相同的——他们都用自己的信念诠释了军人这个充满了光辉的名字。当然，如果有哪位指挥官在作战时可以带上这群家伙，那么相信就没有什么是不可战胜的了。

10 马库斯·菲利



沧桑粗犷的英雄大兵

登场作品：《战争机器》
人物标志：黑色头巾、伤疤、胡茬
特长：摧枯拉朽般地干掉一切可能阻碍他的家伙

2006年11月，一款由Epic Games打造的第三人称射击游戏登陆X360。在"《光环》系列"的光辉之下，最初并没有人注意到这款看起来有些俗套的射杀怪兽的游戏。但让人没有想到的是，游戏的优秀素质给了所有轻视它的人一记重重的耳光——爽快的战斗与优秀的系统设计使这款本不为人所看好的原创游戏一时间席卷整个游戏市场。在这款游戏中，你除了可以尽情地使用各种枪械对敌人进行射杀之外，枪托、电锯以及贯穿敌人身体的机械弓都分外激发了许多男性玩家的雄性荷尔蒙。

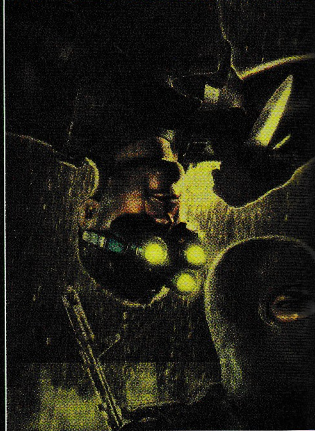
而《战争机器》的主角就是今天位列第十的马库斯·菲利。这位一脸横肉的家伙怎么看上去都与日系的帅哥型主角相差甚远，相信这张土匪脸即使是与战神奎托斯相比也毫不逊色。可是在接触过游戏之后，相信所有玩家都会被这位肌肉壮汉所折服。在本作的背景设定中，主角们要对抗的是企图征服世界的兽人部队。面对着这样一群凶神恶煞的家伙，注定了不是你死就是我亡，传统的日系游戏帅哥放在本作中就像是一根豆芽菜一样苍白无力，因为只有真正的汉子才能用手中的家伙来决定人类的命运。

永远冷漠的表情，刻在脸上的伤疤以及作战时的冷静都表明了马库斯绝对是一名拥有丰富经验的老兵。由于是射击游戏，因此马库斯并没有展示自己的格斗技术，但在与敌人短兵相接时，沉重的枪托与"枪骑兵"上的电锯都会成为敌人的噩梦。这与军队格斗术中提倡的"可以利用身边一切有利武器来解决敌人"的信条不谋而合。游戏中的他永远都是一副凶相，不露半点笑容。但是在危机时刻，即使是冒着枪林弹雨，他也会去援助处于险境中的战友，在战争中，这样的兄弟是最值得信赖的。

经典时刻：站在岩浆池前，面对着巨兽做出的垂死一击却依然镇定自若地巍然不动。

09 山姆·费舍尔

无处不在的黑衣幽灵



出场作品：《分裂细胞》系列
人物标志：紧身衣、夜视仪
特长：潜入渗透作战

美国军事小说家汤姆·克兰西曾经发表过无数脍炙人口的经典之作，但是相信不少玩家都是通过一款游戏才慢慢了解这位文坛怪杰的，而那款游戏自然也是改编自他的小说，这就是由育碧全力打造，号称媲美《潜龙谍影》的军事游戏——《分裂细胞》。

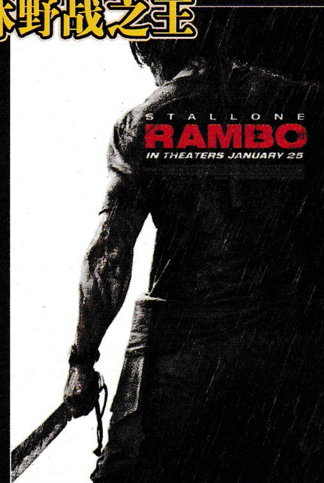
在游戏中，玩家需要扮演的是一名特工，他就是今天排在第九位的山姆·费舍尔。从外表看，山姆

与其他游戏中的角色几乎没有太大区别，平凡得犹如游戏中的NPC。但是一旦上手之后，玩家们会立刻会感受到山姆与这款游戏的魅力——所有的一切都是如此真实与扣人心弦。与其他超级英雄的喧哗拉风不同，敌人永远无法预知山姆会从何处出现。阴影中、角落里，甚至是倒立着从敌人头顶闪出。而在悄然出现在敌人身后时，山姆就会轻易地将敌人制服，手肘、枪托、拳头，都是他的武器。上天、入地、下海——山姆无所不能。无论是在政要聚集的华盛顿，满是热带雨林的哥伦比亚，甚至是在灯火辉煌的上海外滩，你都可以见到山姆那矫健而敏捷的身影。只要将命令传达给他，他一定会圆满地完成任务。

但是这样一位超级特工却没有选择像007那样招摇过市，不过这种内敛的性格却依然得到了许多玩家的喜爱，也许默默无闻正是山姆大叔最大的特点。

经典时刻：在敌人转身的一刹那，一个宛如幽灵般的身影倒垂着悄然而至……

07 永远的丛林野战之王 兰博



出场作品：《第一滴血》系列
人物标志：肌肉、头带、野战刀
特长：丛林野战

若谈起上世纪70年代最著名的动作明星，毫无疑问，答案绝对是史泰龙。但若谈起史泰龙所塑造的最经典角色，相信绝大部分观众会选择那位越战老兵——兰博。

荧幕中的兰博充分地为我们展示了自己作为一名超级战士的野外作战技巧，野战刀、弓箭、近身格斗甚至连石块都可以作为实战中的武器。而除了大荧幕之外，游戏厂商并没有放过这一金字招牌，许多游戏平台中都曾见到过兰博的身影。不过最著名的应该是由大名鼎鼎的SEGA曾经制作过一款以《第一滴血》为主题的游戏。但由于机能的限制，本作被制作成了单纯俯视的动作射击游戏，而并没有展现出影片中的精髓。游戏中的兰博变成了魂斗罗战士般威猛，丝毫没有影片中的隐蔽与潜藏，人挡杀人，佛挡杀佛，因此兰博那“野战之王”的本色始终没有出现在游戏当中。

不过或许是受到了《第一滴血》的启发，在《潜龙谍影3》中，我们见到了许多与《第一滴血》非常相似的画面。尤其是片头跳伞一段，连分镜头都与《第一滴血2》中兰博丛林空降的一幕无比相似。丛林、隐蔽、伪装、近身格斗，虽然小岛一直没有正面承认这一事实，但是相信每个玩家都可以从游戏中体会到制作人员对这一经典影片的致敬。

“我们爱着我们的国家，但是我们也希望国家能够同样爱我们。”当从兰博口中说出这句话的时候，相信几代人都被这位孤胆英雄所打动。但随着次世代的来临，却依然没有一款《第一滴血》题材的游戏出现，这难免让人感到有些遗憾，因此兰博只能暂列第七……

经典时刻：丛林中，兰博悄然闪现，拉满手中的长弓，瞄准了毫无防备的敌人……

08 怒之队 充满激情的热血战士



出场作品：《格斗之王》系列
人物标志：独眼、头巾、墨镜、皮鞭
特长：宇宙幻影、终极阿根廷攻击、V字金锯等

作为SNK的看家之作，“《格斗之王》系列”一直被不少国内玩家奉若神明。而其中有一支由军人组成的队伍，在游戏系列中一直全勤出席，并且在今天的排行榜中位列第八。这就是由独眼上校哈迪兰、热血男儿拉尔夫、墨镜男克拉克、英姿飒爽的莉安娜与皮鞭女王(-_-b)薇普五人所组成的怒之队。

作为“《格斗之王》系列”中惟一一支以军人形象出现的队伍，怒之队的成员个个都可独当一面，而几人的格斗特点也都不相同。在查阅了一些网络资料得知，哈迪兰与莉安娜所使用的武术据说是源自巴西的卡巴瑞杀术，但是从各种军事资料的记载来看，似乎对这种暗杀术并没有太具体的记载，只有名字可能是取自著名的卡巴军刀。

头巾男拉尔夫最著名的应该是其重而有力的舍身鞭拳，尤其是爆气之后的重拳(威力那叫一个禽兽啊……)，曾令无数高手沙场折戟，另外其必杀技乘马机炮拳(↓↙←↙↓↘→B或D)则是以MMA格斗中的典型TAKE DOWN做起始，以骑乘式加上迅猛无比的重拳将对手轰杀至渣。墨镜男克拉克的技术以摔投见长，其中还包含了许多典型的摔角技巧，尤其是在《KOF99》中的骑马摔(←↙↓↘→A或C)，也是非常典型的TAKE DOWN。不过皮鞭女王薇普是个例外，个人一直认为这个角色应该是代表了游戏制作人的某种恶趣味罢了……

其实早在FC时代，拉尔夫与克拉克就已经在“《怒》系列”中登场，不过由于当时的信息闭塞，以及早期形象的差别，许多玩家并不知道当时在《怒》海报上那两个披头散发的家伙就是今天怒之队的当家角色，相信国内玩家熟悉他们两个还应该是在“《KOF》系列”中。而他们最近一次客串则是出现在了《合金弹头6》当中，而当玩家们在游戏中见到熟悉的机炮拳与阿根廷攻击时，相信早已经是笑得前仰后合了吧。

经典时刻：每当战胜对手后轻轻丢下了一句：“任务，完成。”

06 盖博·罗根 战无不胜的神奇特工

出场作品：《虹吸战士》系列
人物标志：防弹衣、短发
特长：各种作战模式

提起《虹吸战士》，它在国内的名气似乎并不是很大，如果没有PSP上的那款《罗根之影》，可能它依然是默默无闻。不过在欧美游戏界，它可是绝对称得上是鼎鼎大名。如果你能与在下一样，曾从PS时代就开始接触这款游戏的话，你会惊异地发现它是那么优秀。而游戏的主角罗根与这款游戏一样，是一个拥有朴素外表的传奇。



如果说《分裂细胞》的山姆属于低调的话，那么排名第六的罗根则是普通得一塌糊涂。与所有动作游戏中的士兵一样，他仅仅拥有一件标志性的防弹衣与一身迷彩装，连发型都是毫无修饰的短样式。至少山姆在头带夜视仪出现在插画中时，玩家可以叫出他的名字，而罗根呢？即使把他放在最显要的位置，估计很多人还会认为这是个背景角色……

但平凡并不是他的全部，如果你接触过这款游戏，你就会了解到罗根的伟大。他不仅是使用枪械的全才，而且精通各种科学

仪器，无论是潜入、突击、掩护还是奇袭，罗根都可以完全胜任。即使是在没有任何枪械的情况下，只凭借一把小刀他也可以同样出色地完成任务。概括一下来讲，罗根适合于任何作战环境与模式，他的射击与格斗技术早已练就得炉火纯青，曾多次临危授命，并且又屡次力挽狂澜于股掌之间。

其实，言语之间并不能将罗根的出色完全表露，如果各位想真正了解一下这位优秀的战士，那么就去找一台PS主机，从系列的初代开始吧。

经典时刻：白雪皑皑的某核武器基地，罗根，M16，以及怒吼的武装直升机。

05 德拉贡诺夫
来自俄罗斯的致命武器

出场作品：《铁拳》系列
人物标志：制服、嘴上的伤疤
特长：军队格斗技术

Namco一向标榜爽快与打击感，旗下作品无一不贯穿这一理念，"《铁拳》系列"就是其中典范。而在《铁拳5 暗之复苏》中，也出现了一位使用军队格斗术的俄罗斯大兵，他就是今天排名第五的德拉贡诺夫。

其实，德拉贡诺夫是一个非常具有俄罗斯特色的名字。而大家最熟悉的应该就属前苏联著名兵器设计师叶夫根尼·费奥多罗维奇·德拉贡诺夫了，其最杰出的设计就是那把名垂青史的狙击步枪——德拉贡诺夫狙击步枪，也就是英文中的SVD。而"小德"在游戏中的表现也一如狙击步枪那般精准、致命。



在官方设定当中，小德的格斗流派为"桑搏"。其实桑搏就是流行于俄罗斯的一种格斗技，在俄罗斯军方也被大为推广(就如同中国的散打)。作为3D格斗游戏，小德的技术也得到了非常到位的诠释。打击、摔投、关节技样样精通。不但有打击后脑、插眼等危险动作，还有MMA比赛中常见的TAKE DOWN加地面砸拳，甚至连空手道中的舍身技也加入其中，让人不得不感叹军队格斗术的实用与凶狠。

而除了《铁拳》中的小德外，《VR战士》中的"黑妹"凡妮莎与《死或生》中的大兵拜曼都是3D格斗游戏中以军队格斗术作为其格斗技巧的角色，不过就个人而言，还是更喜欢小德多一些。也许，就是因为那种冷酷且稍稍带有邪气的角色魅力吧……

经典时刻：在蔑视对手转身离去的瞬间，苍白的脸上依然没有一丝笑意……

04 士官长
横扫星盟的"斯巴达勇士"

出场作品：《光环》系列
人物标志：头盔、作战服
特长：单兵作战、顽强抗击星盟入侵者

作为微软的当家大作，"《光环》系列"已经在全世界范围内俘虏了数以万计的FANS。而自初代以来，《光环》的每一作发售都被赋予了重大使命，甚至于微软将它看做是X360用来狙击PS3的最佳武器。因此主角士官长绝对拥有着无与伦比的人气，使其在今天的榜单上排名第四。

在PC主视角射击游戏大行其道的今天，"《光环》系列"可以凭借电视游戏主机一路突围而来绝非偶然。与《荣誉勋章》、《使命召唤》、《彩虹六号》等其实战争题材的主视角射击游戏不同，《光环》凭借着其宏大的世界观与精美的画面使许多玩家也开始投入主视角射击的怀抱，而至今为止依然不见其庐山真面目的主角士官长在游戏中则扮演了孤胆英雄的角色。这显然非常符合骨子里有强烈英雄主义的欧美玩家们的口味，于是，在一个虚构的科幻世界里，玩家们开始了自己对



抗星盟、拯救人类的旅程。

直到今天，我们依然不清楚士官长的真实面貌，我们只知道他拥有一个普通的名字——"约翰"。但是作为微软全力打造出的传奇士兵，士官长长得什么样子已经不再重要。因为在玩家心里，士官长只是一个符号，是一个可以唤醒心中英雄情结的符号。而玩家们在游戏中所操纵的士官长，也许就是那个渴望超越平凡的自己。

经典时刻：穿过漫天弹雨，威猛无比的士官长纵身一跃，杀向星盟的老巢……

03 斯内克
游走在传说中的灵蛇

出场作品：《潜龙谍影》系列
人物标志：头带、胡茬、雪茄、迷彩
特长：单兵潜入作战、CQC

其实斯内克并不是一个单纯的名字，而是一个代号。继承了这个代号的可以是《MGS》初代和二代中的索利德、可以是《MGS3》中的"大统领"(BIG BOSS)，当然同样可以是同样继承了"大统领"基因的利奎德与索利达斯。总之，他们都是最优秀的战士，都可以是那条游走与传奇与现实中的灵蛇……

真的很佩服小岛，因为细数整个"《MGS》系列"，你会发现每一位角色都是如此鲜活，你很难区分到底谁才是真正的正义一方。大统领、索利达斯、引领者……即使是这些故事中标榜的反派，在最后的结局中也会让人如此赞叹与折服。与其说排名第三位的是斯内克，还不如说是所有诞生于"《MGS》系列"中的战士。

一部《MGS3》，让无数玩家领略到了大统领的风采。这个原本只存在于FC时代的最终BOSS原来也曾经是一位充满了传奇色彩的英雄。而他与引领者的一段复杂经历才道出了最终使其走向对抗政府道路的真正原因。在漫天白絮中，他为了自己的国家而亲手杀死了自己的恩师，但引领者的真正使命，又有谁会真正知晓呢？大统领背负了太多的伤感与沉重，但也正是这些真相最后使他的信念发生了根本的改变。他真的是罪人么？不，也许，他只是为了自己的信念而战罢了……

斯内克——这是一个充满了悲情与传奇的代号，在这个代号的背后，有着太多的恩恩怨怨。也许在《MGS4》中，小岛会完成这个故事的最后一笔，而我们也终于可以看到这个传奇代号完美谢幕的一刻……

经典时刻：大统领成功着陆，摘掉头盔的一刹那，露出了一张坚毅的脸。



锋利如昔的音速手刀

02 古烈



出场作品：《街头霸王》系列
人物标志：倒立金发、士兵铭牌、国旗纹身
特长：音速手刀、脚刀

作为老卡格斗游戏远祖《街霸》的一分子，古烈一直以来都是系列中使用率最高的角色（注意，没有之一）。无论是发出音速手刀的“阿里斯酷”、还是战斗机场边那两个被砸了又砸的木头箱子，以美国大兵形象登场的他也成为了无数国内玩家心中的一段美好记忆，当然，这其中也包括那个当时看起来傻气十足的倒立金发与剃光的眉毛。

作为早期格斗游戏中的军人角色，古烈的设定即使从今天看来依然非常成功。为寻找战友而参加格斗比赛的他冷静中透露着热血，而从格斗技巧来看也是全面得不得了——刺拳、上钩拳、舍身鞭拳；中段踢、跳踢、高扫踢；后抛摔、空中背折、德式背桥摔；古烈可谓打、踢、投样样精通。不过由于2D游戏性质的限制，使得在关节技与组合技巧上并没有过多的展示，但以当时的机能和条件创造出这样成功的角色，老卡真不愧为动作天尊。

尽管在系列后几作中并没有登场，但是这不妨碍古烈夺得今天排行榜第二把交椅。眼下，《街头霸王IV》的相关情报已经陆续公开，在新作中我们惊喜地发现了古烈的身影。这位美国酷大兵是否能够再一次成为《街霸》的人气王？就让我们拭目以待吧……

经典时刻：蓝天、白云、战斗机场以及两个被砸得稀巴烂的木箱。

01 兰斯&比尔



出场作品：《魂斗罗》系列
人物标志：雪茄、头带、红裤子与蓝裤子
特长：各种枪械射击、前后空翻

提起游戏界的军人形象，就不能不提Konami。作为日本的老牌游戏厂商，Konami自FC时代起就已经为我们奉献了许多款充满魅力的战争题材游戏。仔细想想，当年Konami老四强——《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》以及《绿色兵团》，竟然有三款是战争主题的游戏。而今天榜单上的第一名，就要留给来自“《魂斗罗》系列”的两位超级英雄——兰斯&比尔。

其实，《魂斗罗》对广大中国玩家来说，已经远远超出了一款动作射击游戏的单纯意义。它代表了一个时代，一段记忆，更代表了许多中国玩家的一种心情——那种对游戏单纯快乐的向往与怀念。游戏中，嘴叼雪茄的兰斯与头带小子比尔曾经让许多中国玩家第一次萌生了壮汉情结，就在这枪林弹雨中，我们走过了童年，经历了快乐。

尽管由于当时的机能限制，我们只能从两人所穿的裤子上分辨出哪个是1P，哪个是2P，但是这完全不影响两人在中国玩家心中的光辉形象。与日后续作中的肌肉壮汉相比，这简简单单的一蓝一红两个小人似乎更能被玩家们津津乐道。虽然并没有太复杂的系统，可是《魂斗罗》却被我们牢牢地记住了，我们宁可不需要华丽的CG，不需要复杂的操作，我们想要的，只是回归最原始的游戏快乐，去体验那已经日渐远去的游戏感而已。

有趣的是，在日本以及欧美，《魂斗罗》的人气并不高，但是在中国，它却得到了经典的待遇。尽管之后的续作没能延续它的辉煌，但是《魂斗罗》的精神已经永远地印刻在每一位中国玩家的心中，永远不会被抹去。

经典时刻：随着一阵爆炸声过后，两位英雄从直升飞机上一跃而下，好戏正式开演。

后记

古人云：“为将之道，当先治心。泰山崩于前而色不变，麋鹿兴于左而目不瞬，然后可以制利害，可以待敌。”军队格斗术固然拥有强大的威力，但是单单在格斗中占优并不能打赢最后的战争。只有善于运用兵法与谋略，运筹帷幄，决胜于千里之外的人才真正称得上是将帅之材。这样的人必定会在战争中战无不胜、攻无不克，从而带领自己的军队取得最终的胜利。当然，军队格斗术作为军人精神与面貌的一种体现，也会不断地发展下去。



《撼天之道》最终回告别感言

十二也许是一个比较奇特的数字——东方有十二属相、西方有十二星座、东方有红楼梦十二金钗、西方则有莎翁的第十二夜……而我之前却从没想过，自己会用两年时间、十二辑专题来构成一个完整的《撼天之道》。

到本辑为止，《撼天之道》海外篇的所有内容就此完结了。不过以后如有机会，我希望能不定期地为各位奉上《撼天之道》国术篇的内容，因此这期结束后，算是和大家的暂别吧。

回想在制作第一辑专题时，我还是两年前的北漂一族，而两年后的今天，自己则是坐在东北的家中完成这一次的稿件，在用键盘敲完最后一个字的时候，自己不禁也要感叹一下——世事变迁的速度的确是如此出人意料。

在制作这十二辑专题期间，我也与许多80后的同龄人一样，经历了许多从奋斗到挫折，从希望到失落的人生阶段。不过回头看看，自己曾经为梦想打拼过、奋斗过就不会后悔，如果时光能再次倒转，我还会像几年前一样，选择将汗水与泪水留在那个我曾经奋斗过的地方……

在各位拿到本辑《游戏·人》的时候，2008年的春天已经来临。转眼间，一年时光又从自己指间悄悄溜走，我们又长大了一岁。不过，在北京的几年却使原本大大咧咧的我学会了珍惜：珍惜生命中曾经遇到的每一次感动、每一位朋友、每一份热情……

在这里，我真的要由衷地感谢那些曾经帮助我完成这十二辑《撼天之道》的朋友，正是因为有了你们的帮助，我才有了足够的信心和毅力来完成《撼天之道》的连载。在此，请接受我最诚挚的祝福。

寥寥数笔，实在很难完全表达我此时心中的感受，最后还是祝愿《游戏·人》、《游戏·人》的所有读者以及还在坚守格斗游戏阵地的玩家们，在新的一年里都能够斗志昂扬地去迎接每一个新的挑战。

——因为男儿的血，总是热的。OSU！

绯寒

2008年1月28日晚

挥剑苍穹的舞者：王牌飞行员的故事

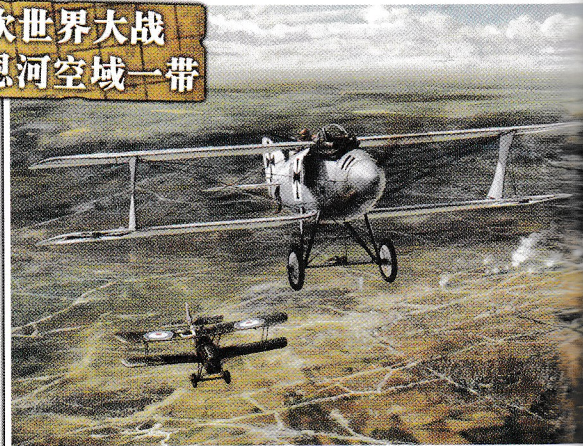
■文/火焰魔神

公元1903年12月17日，一对来自美国俄亥俄州的、以制造自行车为业的兄弟成功试飞了他们的第一架飞机。他们因这一壮举被载入了史册，他们所试飞的那架飞机已经被后人成功复制并放进博物馆以示纪念。他们的这架飞机的名字叫作“飞行者一号”，人们习惯地称呼他们为：莱特兄弟。

伴随着飞行者一号的首次升空，人类开始进入到了航空领域，然而，好战的本性却令本身透着浪漫色彩的飞行器和飞行事业成为了战争的帮凶。飞机因浪漫而诞生，却在战火中成长，当武装到牙齿的战斗机开始相互缠斗厮杀的时候，我们头顶上的这一片天空已经逐渐失去了它原有的色彩。空中的战斗在延续，人类用各种各样的新技术不断充实着看似优雅却又充满了死亡气息的空中轮舞。或者说，只有在以命相搏的空战中，那些热衷飞行的人们才能够找到自身存在的价值。当你握着手柄端坐在电视机前享受着在空战游戏中击落敌机的成就感时，你可曾知道那些空中剑客们的名字以及他们所创造的战绩吗？

时间：1911年，第一次世界大战
地点：欧洲战场，马恩河空域一带

法国飞行员安德烈像往常一样驾驶着他那架双翼机前往比利时的列日进行战场侦查，突然，一架德国侦察机迎面冲了过来。安德烈并没有像平时那样绅士般地向对方飞行员挥手致意，而是作出了一个非常具有挑衅意味的动作，受到侮辱的德国飞行员也不甘示弱，拔出自卫用的手枪开始朝着安德烈的飞机进行盲目射击，于是，两架没有任何专用武装的飞机开始了人类历史上的第一场空战。





什么是王牌飞行员

◀世界是第一个获得王牌称号的飞行员——法国人罗朗·加洛斯

在战斗中英勇杀敌会成为英雄，但英雄杀死敌人的方法有很多种。在空战中击落敌机的飞行员同样是英雄，只不过，这些驰骋苍穹的英雄，他们有着一个与众不同的称号——王牌飞行员。而他们消灭敌人的方法，永远只有一种：运用熟练的驾驶技术驾驭战机以优雅、舞蹈般地飞翔找到敌人的弱点，然后开火消灭他们。王牌飞行员在战斗中的作用是不容置疑的，他们能够在战斗中激励团队的士气，用自己的影响力来鼓舞那些新手菜鸟，从而带动更多的飞行员去奋勇杀敌。

法国人罗朗·加洛斯是举世公认的最早的王牌飞行员，同时，他也是一个爱冒险和富有进取心的人，早在参与空中的战斗之前，他就已经驾机创造了多项飞行世界纪录。加入空军后，加洛斯与身为飞机设计师的朋友雷蒙·索尔尼埃共同发明了机枪断续器，并驾驶安装有这种设备的战斗机升空作战，一举击落了三架敌机、迫降两架敌机，他的战绩使得人们开始称呼他为王牌飞行员。从此，获得五架战果的王牌飞行员最低标准就成为了世界各国公认的准则。不久之后，便出现了拥有更多击坠数超级王牌。

曼弗雷德·冯·里希特霍芬



拥有红色涂装的座驾、战场上的超级王牌，极为熟练的飞行技巧……。不知道大家在看到这些形容的语句后，会联想到什么。也许，熟悉《高达》的读者会自然而然地想到那个受万人朝拜的“赤色彗星”夏亚，但我在这里所要讲述的却是一个实实在在、有血有肉的鲜活人物：活跃在第一次世界大战空中战场上的空中杀手，德国头号王牌飞行员曼弗雷德·阿尔布里希·弗瑞赫·冯·里希特霍芬。

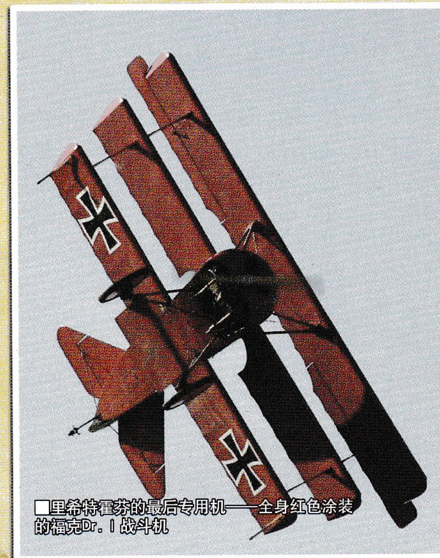
里希特霍芬在第一次世界大战中共有80个击落战果，在当时的德国空军中，他的排名是首位，同时他也是当时的世界头号王牌。里希特霍芬出身名门，身为贵族后裔的他从小就接受着良好的教育，并且拥有强健的体魄和过人的胆识，这一切都对他日后成为驾驭碧空的王者奠定了基础。然而，家中排行老大的里希特霍芬早年加入航空队之初时被大家广泛认为天资不足，从飞行学校毕业之后，这位世袭男爵爵位的一代王牌曾一度被指派到东线担任侦察机驾驶员。当然，里希特霍芬本人根本无法满足于单调无趣儿的侦察任务。经过一再要求，



■以“红色男爵”为题材的空战游戏

他终于获得了驾驶战斗机升空作战的资格，而这正是他传奇经历的开始。从1916年9月17日首次升空作战到当年的11月底为止的短短时间里，这位曾经被师长同僚们认为天资不足的“菜鸟”就获得了击落10架敌机的骄人战绩。里希特霍芬因为如此过人的表现而声名鹊起，这其中除了因为他所掌握的高超驾驶技术之外，还在于其本人特别擅长揣摩敌人的心理以及灵活运用战术。他的第十一个战果是当时赫赫有名的英国王牌飞行员霍克，在面对老练的霍克时，里希特霍芬表现出了年轻飞行员少有的沉着和机敏。此后，他带领自己所在的飞行中队累计击落了近百架敌机，这其中自然有相当一部分是他个人的战果。至于那架大红色的阿尔巴特罗斯三翼战斗机，则是里希特霍芬个人战斗意志的终极体现。起初，里希特霍芬仅仅是习惯于在自己的座机部分位置涂上红色，当随后换装了性能更出色的阿尔巴特罗斯三翼机(即福克Dr.Ⅰ战斗机)之后，他索性将整个飞机涂成醒目的红色，而这种体现着张扬个性以及挑衅意味的颜色也随之成为了他的专用涂装，如同熊熊烈焰一般的福克Dr.Ⅰ战机让敌人心惊胆战，从这时起，“红色男爵”的绰号也在战场上流传开来。对于英国皇家空军来说，整个1917年是灾难的一年，拥有高超技艺的德国驾驶员几乎牢牢控制了欧洲战场的天空，英军的数量优势在德军飞行员面前只不过是一堆用来增加战果的数字。这一年自然也成了里希特霍芬不断爬升高度的年份，由于战功卓著，里希特霍芬在这一年的4月被晋升至上尉军衔，而这也是他获得的最后一次晋升。

1918年的4月，红色男爵的战绩被永远锁定在了80这个数字上。在之前的几个月中，由于战局的逆转，里希特霍芬在对付敌军战斗机时感到越来越艰难，往往要花费很大力气才能击落一架敌机。在一次空战中，里希特霍芬追赶一架敌机直至英军阵地上空，飞行高度过低的他在没有任

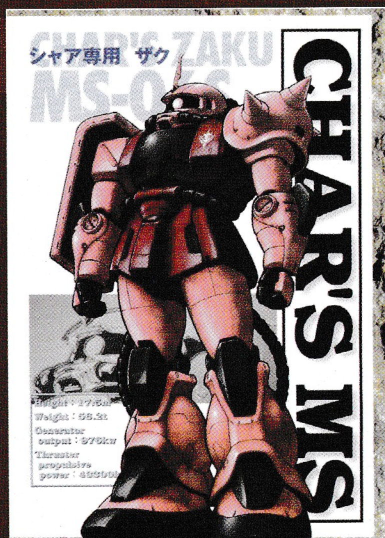

■里希特霍芬的最后专用机——全身红色涂装的福克Dr.Ⅰ战斗机

何防备的情况下被来自地面的敌人火力击中，随后，失去控制的红色战绩坠毁爆炸。失去这样一位战斗英雄令德军上下为之震动，甚至有人疯狂到建议用20个师和5000门大炮的兵力去夺回他的尸体。而对于英军，尽管里希特霍芬一直是他们的眼中钉，但作为对这名拥有高超技艺的空中骑士的尊重，英国人还是为红色男爵举行了极为隆重的葬礼：6名拥有上尉军衔的协约国军人抬着这位敌人的棺木在神职人员的引导下缓步前行。待棺木入穴后，一队士兵又朝天鸣枪致意。最后，由一名协约国飞行员驾驶飞机将拍摄好的葬礼照片以及讣告空投到德军阵地上。

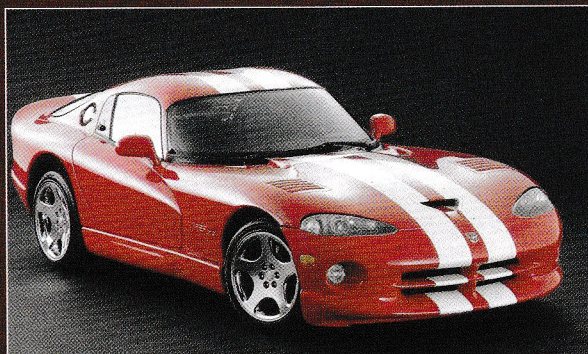
二战结束后，得到重建的德国空军(即当时的联邦德国空军)将组建的第一个喷气式战斗机联队——第71联队命名为里希特霍芬联队，以纪念这位伟大的王牌飞行员，永远的红色男爵。

解读·红色

红色扎古、有角、三倍速……，如果在我作出这些提示之后，你还不能判断出我所指的是哪一位的话，那么就真的该回去好好补课了。夏亚，没错，就是这个喜欢带面具的家伙，作为《高达》正统作品中的经典人物，原作者对夏亚的人物刻画无不是在向里希特霍芬致敬。代表着张扬个性与强悍实力的红色涂装不仅仅将一虚一实两位王牌驾驶员联系到了一起，更是让很多人对红色产生了偏执。比如“《皇牌空战》系列”中那架性能强悍到极点的ADF－01 FALKEN战机，比如爱车一族们经常谈起的红色法拉利跑车……。




■在“《皇牌空战》系列”多部作品中出现的幻之战机——FALKEN



埃利希·阿尔弗雷德·哈特曼



不论你是憧憬着能够获得王牌飞行员头衔的新手，还是从空中修罗场上退下来的一线老兵，埃利希·阿尔弗雷德·哈特曼这个名字无疑是最耀眼、分量最重的一个。对于这个名字的主人来说，在他的名字前加上“人类历史最伟大的王牌飞行员”就足够了，而其他的修饰词语在他面前根本就是微不足道！352架，整整352架的击落战果！这在人类空战史上绝对是一个奇迹，特别是在导弹成为空战主要手段的当代，击落数字已经成为衡量空战交换比的一个符号，甚至可以毫不夸张地说，永远不会再有人能够达到如此的高度了。

哈特曼不同于他的前辈里希特霍芬，这个出生于乱世之中的天才在学生时代是大家公认的厌学和喜欢恶作剧的坏小子。所幸，在母亲的熏陶下，哈特曼喜欢上了飞行，他的第一次飞行体验就是在母亲的引导下进行的。在经济危机席卷全球的那个动乱年代，他加入了德国空军。加入空军的哈特曼立刻就显示出了他那无与伦比的飞行天分。相对于当时颇为推广的远距离射击，哈特曼更加倾向于逼近目标后再给予其致命一击。在飞行训练课中的例行射击打靶时，哈特曼曾经创造过向拖靶发射50发炮弹，其中24发击中目标的较高命中率（在飞行中的保持动态射击的高命中率是十分不容易做到的事情）。



■象征着二战时期德国科技精华的Me－262喷气式战斗机

早年的哈特曼一身轻狂，在初期执行的任务中屡次受到处分。不过，凭借着对飞行的天份和执着，他逐渐成为了主宰天空的死神。哈特曼的第一个战果是在东线战场上的一次遭遇战，对方是有着“飞行坦克”之称的前苏联伊尔－2型强击机。这种专用对地攻击机以坚固的装甲和强大的火力而出名，不过却有一个致命的缺点：腹部装甲相对薄弱。哈特曼大胆地驾驶战机冲到伊尔－2的后下方，然后集中全部火力射击对方的滑油散热器，直到将其打得凌空爆炸。由于缺乏经验，紧随其后的哈特曼座机也被爆炸产生的碎片击中坠毁，索性他本人奇迹般地活了下来。至此，这名世界第一王牌飞行员的击坠数便开始不断增加。1943年3月14日，他获得了第十五个战果，荣获二级铁十字勋章，同年8月17日，哈特曼的击坠数达到了80架，这正好当年里希特霍芬所创造的纪录。9月底，他的累计战果达到了115个！哈特曼特别善于总结经验，并且敢于打破旧的战术，通过自己的实战经验摸索出了一整套独特的空战理论：观察、判断、攻击、脱离，这是他本人始终贯彻的战场行动准则。不论是与英美联军作战的西线还是气候恶劣的东线战场，只要敌人发现哈特曼的存在，就会立刻用无线电发出通知，提醒大家小心这个可怕的杀手，许多盟军的飞行员都试图尽量避免与哈特曼交战，只要看到他那涂有郁金香标识的座机就溜之大吉，以至于有一段时间，哈特曼不得不与战友交换座驾以便掩人耳目。1944年3月初，哈特曼的个人击坠数已经破了200架的惊人纪录，他也因此获得了一枚柏叶骑士十字勋章，在当时获得如此荣誉的军官中，哈特曼的军衔是最低的，同时他也是最年轻的一个。二战进行到此时，德国已经呈现出颓势了，而盟军的新锐战力则不断投入到战场上来，以P－51“野马”为代表的一大批盟军新型战斗机成为了德国空军飞行员的噩梦，虽然哈特曼拥有高超的驾驶技术和丰富的作战经验，但略显过时的Bf－109显然已经无法胜任残酷的空战，尽管如此，哈特曼仍然保持自己的个人战果稳步上升。到了1944年8月中旬，他的战绩已经上涨到了290架，已然成为了当时世界头号王牌飞行员，而这时的德国全线已经濒临崩溃。1945年3月，哈特曼加入了全部由一线飞行员组成的王牌中队，此时的他所驾驶的是足以超越同时代螺旋桨飞机的Me－262喷气式战斗机，战果早已越过了300大关。5月8日，德国宣布无条件投降，这一天也是哈特曼最后一次执行任务，他的第352个战果，也就是他生平击落的最后一架飞机，是一架倒霉的雅克－11战斗机。



■二战时期驰骋东线战场的苏军伊尔－2强击机

伴随着德国在二战的彻底失败，哈特曼也免不了成为俘虏，在经过了多年的铁窗生活之后，他终于获得自由，回到了自己的祖国，并加入了重建的原西德空军。此时，喷气式战斗机已经开始主宰天空，当西德空军的第一个喷气式战斗机联队被命名为里希特霍芬联队后，拥有极高声望的哈特曼顺理成章地成为了联队的首任指挥官。1970年9月30日，戎马一生的埃利希·哈特曼以空军上校的军衔退出现役，为他富有传奇色彩的一生画上了圆满的句号。

解读：德国的王牌飞行员

第二次世界大战期间，德国空军涌现出了一大批超一流王牌飞行员。除了击坠数空前绝后的埃利希·阿尔弗雷德·哈特曼之外，还有杰尔哈德·巴克霍恩、京特·拉尔等等拥有可观击坠数的超级王牌。这其中，杰尔哈德·巴克霍恩是紧随哈特曼其后的德国第二号王牌，同时他也是世界空战史上仅有的两名击坠数逾越300的人之一。实事上，二战时期拥有超过一百架击坠数的德国王牌飞行员超过100人，他们之中的一部分幸运地活到了战争结束之后，有些则战死沙场。相比之下，同时期的盟军王牌飞行员往往只有十余架至数十架的战果，远远不能与德军飞行员相比。造成如此局面的原因有几个：

其一，作为侵略者的德国在人力物力资源方面无法同盟军相比，战线过长的德军需要应付东西两线的作战，大量富有作战经验的一线军人无法得到足够的修整时间，他们所面对的往往是几倍于己方的盟军兵力，诸如哈特曼等一大批王牌飞行员只能转战于多个战场。持续作战时间的延长使得他们获得了更多的击落敌机的机会，但从此处我们也要认识到，这些王牌所获得的傲人战绩，是建立在无数战死沙场的士兵的尸体之上的。

其二，人力资源丰富的盟军往往将拥有可观战果的一线飞行员调回国内，让他们作为拥有丰富实战经验的教官来培养更多的飞行员。频繁地轮换加上对高素质人才的保护使得盟军的王牌飞行员无法获得更多升空作战的机会，这也直接导致盟军王牌飞行员的击坠数无法与他们的德军同行相比。



■二战时期德军大量采用的Bf－109战斗机

乔马.萨万托



国籍：芬兰

战绩：16 5/6架

（按照芬兰空军的击坠评定标准计算）

事迹：苏芬冬季战争中的芬兰空军头号王牌。

王海



国籍：中国

战绩：9架

事迹：朝鲜战场上最为出名的志愿军王牌飞行员之一，率领机队与经验丰富的美军王牌第51航空联队交战并取得胜利。

亚历山大·伊万诺维奇·波克雷什金





■波克雷什金胸像

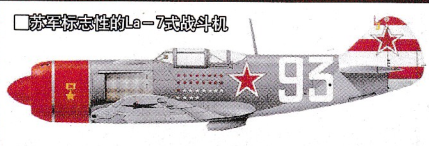
在反法西斯战场的东线上，同样有着许多功勋卓著的王牌飞行员，亚历山大·伊万诺维奇·波克雷什金则是他们的代表。1913年2月21日，前苏联新西伯利亚的一个普通工人家中，一个男婴呱呱坠地，他就是波克雷什金。成长在红旗下的波克雷什金在中学毕业后不久便应征入伍，并开始了在飞行学校的培训。与里希特霍芬和哈特曼不同的是，青年时代的波克雷什金没有过早地接受飞行启蒙教育，他的精湛技艺是凭借在航空学校进修期间的刻苦努力以及日后战场上得来的宝贵经验而锻造出来的。在校期间，波克雷什金给同伴们的最深刻印象就是点子多、胆子大，他经常琢磨一些旁人从未涉足的高难度特技飞行动作。时值1941年夏季，撕毁了《苏德互不侵犯条约》的法西斯德军开始向苏联全线入侵。由于缺乏作战经验，首次升空迎敌的波克雷什金竟然无意中打下了一架己方的轰炸机，不过所幸战事吃紧，由于当时的苏军缺乏战力，因此波克雷什金的这次过失并没有将他推上军事法庭。随后，戴罪立功的波克雷什金在第二次升空作战时便揍下了一架德军的Bf－109战斗机。

陈旧教条的战术、与时代相脱节的老式作战飞机以及严重缺乏飞行训练的飞行员是战争初期苏联空军面临的最大难题。德军凭借着空中力量的优势，往往可以在一次作战中击落大量苏军战机而只有微不足道的损失。到战争结束时，波克雷什金所在的作战单位只有包括他在内的3名幸存者。自身的生存不仅仅来自幸运女神的眷顾，更多的则是因为自己的刻苦和大胆。同每一个王牌驾驶员一样，波克雷什金善于总结经验教训，每一次作战归来之后，他都能得到不小的收获。波克雷什金曾经总结出一条著名的空战原则：高度、速度、火力、机动。当时东线战场的德国空军飞行员非常惧怕波克雷什金，一旦发现这个红色王牌的存在，就会立刻向己方飞机发出警告："小心，小心，波克雷什金在空中！"

在抵抗纳粹铁蹄的战斗中，波克雷什金贡献出了59个战果，排名苏联王牌飞行员第二，同时也是盟军王牌飞行员击坠数的第二位。排在第一位的是同样来自苏联的阔日杜布，后者拥有击落62架法西斯敌机的战绩。然而，阔日杜布仅仅拥有过人的驾驶技术和空战经验，他经常向别人说道，自己的全部作战技巧都是波克雷什金给予的。尽管这其中不免有谦虚和恭维的成分，但我们不难看出，波克雷什金在当时苏联空军中的地位是相当高的，毫无愧对"苏维埃空战理论之父"的头衔。战后，波克雷什金担任过国家防空军副总司令、获得空军元帅军衔、获得红旗勋章等等一系列的荣誉。1985年11月13日，亚历山大·伊万诺维奇·波克雷什金与世长辞，按照俄罗斯民族对待英雄的惯例，被安葬在莫斯科新圣女公墓。

解读·二战时期的苏联空军

二战之前的苏联对于空军的建设并没有西欧国家和美国那样给予足够重视，由于国力的相对衰弱，直到二战初期，苏联空军仍然大量装备着相当于一战时期技术水平的老式双翼战斗机，而此时作为法西斯德国利剑的则是一度以压倒性性能横扫欧洲上空的Bf－109战斗机。更何况，在战争开始时，仍旧固守着陈旧作战观念的苏军飞行员无法适应由德军所主导的新形态空战样式，战术灵活的德国飞行员经常像狼群一样伏击按照固定航线飞行的苏军飞机，致使苏军在战争初期的伤亡比例急剧上升。以波克雷什金为首的一大批杰出战斗机驾驶员正是在这样一种逆境下与武装到牙齿的敌人展开对抗的。虽然他们的技艺远不如那些有着恐怖击坠数字的德国王牌，但其顽强的作战风格和勇敢的战斗意志仍然值得人们敬佩。



■苏军标志性的La－7式战斗机

富有冒险精神是美国人与生俱来的天性，在第二次世界大战中，同样有一大批杰出的美国飞行员涌现出来，在这些耀眼的空中牛仔之中，里查德·邦格注定是最为光彩夺目的一个。第一次世界大战结束之后，远离战场的美国在军用飞机领域的投入要相对少得多。当德国的Bf－109式战斗机以无与伦比的性能将以往的那些老式战机抛到身后的时候，处于大洋彼岸的美国仅仅拥有几种性能平庸的机型勉强支撑着美利坚的门面，年轻的邦格正是在这样一种大环境下进入美国陆军航空队服役的。不过，爱耍小聪明的邦格从来就不甘心与教条的飞行训练。他曾经驾驶着一架P－38"闪电"战机从有着美国象征建筑之一的金门大桥下穿过，尽管这一举动注定招致顶头上司的惩戒，但邦格对自己的过错从来就不以为然。实事上也往往是如此，那些在空中所向披靡的王牌飞行员，通常情况下往往都是令上司头痛的对象。然而一旦让这些胆大妄为的淘气包获得升空作战的机会，那么敌人可就要倒大霉了。

里查德·邦格





■经典的P－38战机

在经历了珍珠港事件之后，法西斯日本曾经一度横行太平洋海空。日军引以为傲的零式舰载战斗机凭借优异的性能让前来迎敌的美国飞行员吃尽了苦头。邦格就是在这个时候投入到对日本法西斯的战斗中的。1942年夏天，邦格所在的第5航空队被派往新几内亚展开对日作战，邦格和他的战友们不仅仅要面对来自日军的威胁，还要忍受恶劣的热带气候对身心的折磨。然而，正是在这样一种残酷的环境下，邦格的战果一直在不断

攀升，到1943年年底，他的战绩达到了21架，排名位在第5航空队首位。出于对人才的保护，上级按照惯例将邦格调回国内负责培训刚刚入役的菜鸟飞行员，但邦格却时常念念不忘太平洋上空的激烈战斗场面，也许，只有危险刺激的空战才能让他吃得香睡得稳。幸运的邦格在接下来的战斗中仍然不断刷新着自己保持的击坠纪录，到1944年12月中旬为止，他的个人战果累计达到了40架，这个数字在盟军飞行员中已经十分难得，更是位列美军飞行员击坠数的第一位。

不过，战争中的好运气并没有始终伴随着邦格。二战结束后，这位昔日的王牌从一线作战单位上退了下来，转而从事试飞工作，在一次试飞P－80喷气式战斗机的过程中，由于发动机出现机械故障，邦格因降落伞未能打开而活活摔死，这时的他还不满30岁。

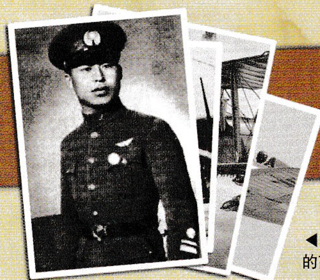
解读·二战战场上的美国战斗机

第二次世界大战期间是活塞式战斗机迅速发展的重要时期。当时的美军并没有"战斗机"的称谓，而是使用"驱逐机"这一名词来指代进行空中格斗作战的飞机。就像前面所说的那样，战争初期的美国战斗机在综合性能上并不能同德国和日本的同类飞机相抗衡。陆军航空队的P－40"战斧"和P－39"空中飞蛇"式驱逐机只能勉强应付来自敌人的威胁，直到后来的P－38、P－51以及F4U"海盗"等一批高性能作战飞机的陆续出现，前线的尴尬战局才开始逐渐扭转。特别需要指出的是，作为当时日本太平洋舰队之魂的山本五十六大将正是被P－38战机所击毙的。当年红极一时的FC射击游戏《1942》的主角正是P－38，以2D飞行射击游戏见长的著名游戏公司彩京所开发的《1945》中，P－38和P－51同样是十分活跃的主力机种。



■被誉为活塞式战斗机巅峰之作的P－51战机

高志航


◀一身戎装的高志航


■苏联援助中国的伊－16战斗机

尽管二战时期的中国并没有完善的航空工业，但这并不表明中国就不具备杰出的航空人才，侵华战争期间，曾经涌现出一大批拥有高超驾驶技术的爱国志士，这其中就有高志航。高志航于1907年5月14日降生在辽宁通化的一户中国传统家庭，从小生活在东北土地上的高志航亲眼目睹了日俄战争时期两大列强对家乡父老的蹂躏，强烈的民族意识和爱国思想就这样在高志航的心中扎下了根。1924年，为了圆自己的报国之志，年仅十七岁的高志航考入了东北陆军军学校教育班，随后通过刻苦的努力争取到了极为难得的赴法留学名额，前往欧洲学习当时世界上最为先进的航空理论。九·一八事变后，东北大地沦为日本侵略者铁蹄下的鱼肉对象，高志航毅然加入了中央航空署。1937年8月13日淞沪会战爆发后，高志航所在的第4大队奉命调往杭州。14日，日军鹿屋航空队所属的九六式轰炸机群来袭，高志航率机队起飞迎敌，首开记录击下一架敌机，战友在他的带动下纷纷奋力搏杀，此一役打出了中国军人的威风。次日日机前来实施报复性空袭，早有准备的高志航再次率领部属起飞应战，再次击落一架敌机，但他本人也不幸中弹，只得暂时离开部队进行修养。同年11月15日，几经辗转的高志航驾驶刚刚接收的苏制伊－16战斗机进行转场飞行，因天气原因临时降落至周家口机场。21日，正准备起飞返回南京的高志航及其部属遭到来自日军的空袭，疏散之余，高志航试图强行发动飞机升空迎敌，却不幸被日军投下的炸弹命中，壮烈牺牲，此时，他的个人战果已经达到5架，已经达到了国际通行的王牌飞行员评定标准。

解读·王牌飞行员所起到的作用


▲波克雷什金曾经驾驶过的P－39战机，机身上密密麻麻的击坠标识足以证明这位伟大王牌的高超驾驶技术和不凡经历

王牌飞行员这一个独特的人群，他们所创造出来的战斗力要远远凌驾于其他战斗机驾驶员所获得的战果之上，他们所起到的作用自然也是十分巨大的，比如里希特霍芬所在的战斗联队，由于他的带动，整个联队上下无不充满了一股渴望战胜一切敌人的战斗信心，当王牌驾驶员出于编队之中时，即便是普通的菜鸟飞行员也会从心底产生一股促进战斗力提升的力量。在抛开政治立场等诸多因素的干扰之后，这些王牌驾驶员身上所体现出来的只有骑士般的优雅和顽强勇敢的战斗意志。从某种角度上来说，他们中的绝大多数人都是拥有人格魅力的杰出人物。当里希特霍芬被击落在协约国阵地上的时候，他昔日的敌人们并没有因为曾经铸成的仇恨而肆意破坏他的遗体，相反，敌人会对这位创造出空战奇迹的英才抱有深深的敬意，并将其厚葬；拥有23架战绩的英国皇家空军王牌飞行员道格拉斯·贝德在被德军击落后，甚至还受到了朋友般的晚宴招待；波克雷什金作为社会主义阵营国家的飞行员，同样得到了来自美国将领的褒奖，他在战斗中的英勇表现和自身的人格魅力已经超脱了意识形态的分歧，为所有的同行所敬佩。

查理斯·耶格尔



国籍：美国
战绩：12架

事迹：1944年10月12日的一次任务中一举击落5架德军Bf－109战斗机，是第一个在同一天击落5架敌机的王牌。二战结束后担任了X－1验证机的试飞员，并有幸成为世界上第一个进行超音速飞行的人。

乔治·居内梅



国籍：法国
战绩：53架

事迹：第一次世界大战期间法国第二号王牌飞行员，因战功卓著曾荣获"法兰西荣誉军团军官"荣誉，1917年11月11日于一次例行巡逻中被击落阵亡。

结尾

今天，我们再也听不到老式战斗机引擎那喘息般的轰鸣，取而代之的只有喷气式飞机呼啸而过后那残留在空中的刺耳长啸。当导弹代替了机关炮成为当代空战的主要武器之后，昔日那犹如骑士决斗般优雅的空中缠斗将不再轻易出现，我们只能通过动漫和游戏作品来回味这种独特的战斗方式。虽然那些曾经血洒长空的飞行员已经连同他们的座驾一并走进历史的深处，但战鹰划破蓝天时留下的传奇将永远被后人所传颂。

特别企划

当我们提到难忘，是因为气氛让我们难忘。

在一间烟雾缭绕的房间里，和朋友一起花费几天努力打通一款游戏。

当自己遇到麻烦时，因游戏中相同的境遇而感受身同。

看到感人肺腑的情节，突然想起身边早已离去的朋友。

环境使人多愁善感，际遇令人各有不同。

而这里，我们要说的是排除一切外因之后的瞬间，每一个瞬间的背后，都是一个完整的人生，不完美、不崇高，却拥有生命的鲜活与魅力。

在本期和下期中，我们将为您带来五十个难以忘怀的瞬间，它们也许和您心目中的那个大相径庭，却都打开了生命中的一扇窗。在这个阳光渐渐明朗的午后时分，为什么不干脆坐下来，且听风声低吟过去的那些故事？

■文／玛娜　■协力／D・S等众编

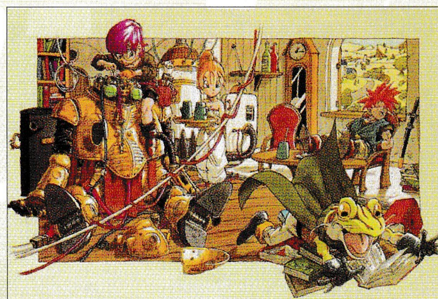
且听风吟

游戏中五十个难以忘怀的瞬间（上）

持续四百年的任务

游戏名称	超时空之旅		
机种	SFC/PS	游戏类型	角色扮演

四百年，对于拥有时光机器的克罗诺来说，只不过是转眼间的事情，他只是通过一条隧道，穿越难以辨明的扭曲空间，随后就发现自己已经来到了一个与之前完全不同的地方，就像嘉鲁帝亚王国建国一千年纪念日那天，由自己的家被传到几百年前一样。



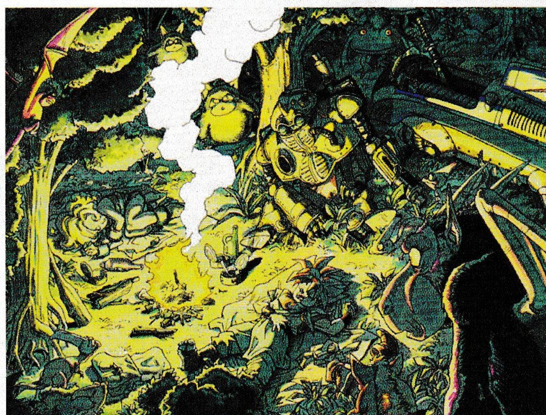
第一次麻烦，之后就如家常便饭了。

而这四百年间，罗博一直在一片荒漠上植种着一颗颗的树苗，不分日夜，不论晴雨，当克罗诺在眨眼间后再次见到它时，只有一片茂密的森林和关节上的锈迹在诉说着四百年的历史。

罗博，在工厂中第一次见到它的时候，是一台有些坏掉的机械，拥有一个符合自己身分的代号：R66-Y型，于是，被修理好后它很快就得到了全新的名字——虽然只不过是机器人的意思，不过总比几个字母要好。而罗博也开心地接受下来，就像再一次得到了重生。

看到那片荒芜沙漠的时候，罗博第一个站了出来，决定留下来担负起改造它的任务。

那是一个需要经历难以想像的漫长时间的任务，但是，罗博只有一点点犹豫，犹豫的是，在很长一段时间里，它再也看不到自己的朋友了。



有谁能想像，在这四百年间被不断孤独所侵蚀的罗博怎样度过每一个黄昏？它是一片荒漠之中的鲁滨孙，而且没有自己的星期五。

四百年后，克罗诺从时空机器中走出，罗博仍然在荒漠里继续着它的任务。

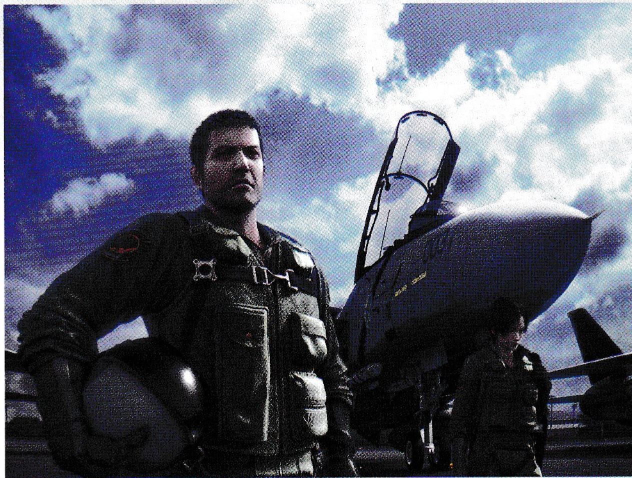
那时，在克罗诺的面前，已经不再有沙漠的影子，只有一片望不到尽头的森林。

B7R制空战

游戏名称 皇牌空战ZERO 贝尔肯战争
机种 PS2 **游戏类型** 射击



有人说"B7R制空战"一役的难度在《皇牌空战》系列"中并不算很高，这是自然。论气势，它没有四代中的"破碎的天空"那样令人心潮澎湃；论情节，它没有五代中"百鸟Ⅱ"那样悲壮。但正是在这一战中，那个传奇般的男人让战场上所有的对手知道了"圆桌的鬼神"的真正实力。B7R空域，一度被贝尔肯公国空军所牢牢控制的战略要地，在"圆桌的鬼神"面前显得那么不堪一击，无论是那些驾驶着SU－27和MIG－29战斗机的普通驾驶员，还是来自"SCHWARZE"、"SCHNEE"以及"SILBER"小队的王牌精英们，鬼神发射的利剑成为了他们永生难忘的烙印。



作为零代中最为精彩的一关，"B7R制空战"不仅仅在于酣畅淋漓的空中格斗战，镶嵌在战斗中的剧情内容将战场的火爆激烈局面进一步抬高到新的层次。当我们看到代号"凶鸟"的老爹驾驶着老旧的MIG－21被来自贝尔肯的王牌穷追不舍的时候，当我们看到作为友军的机群中出现了"HEART BREAK"(碎心者)标记的战机时，我们的心头都将涌出一阵莫名的激动。而这种激动，正是作为一名战斗机驾驶员在翱翔于碧空之上时所产生的共鸣。

注：身为贝尔肯公国王牌飞行员的老爹因为拒绝在平民头上投掷核武器而叛逃，被击落于B7R空域。作为对立阵营空军飞行员的巴特伦特大尉，有着碎心者的代号，B7R制空战中作为鬼神的友军登场，同样遭到击落。事隔多年，侥幸生还的二人在欧辛所属沙岛防卫队服役，进而卷入了另一场纷争。五代与零代的故事情节正是通过几名飞行员的传奇经历而紧密联系在一起的。

幸福之花

游戏名称 失落的奥德赛
机种 X360 **游戏类型** 角色扮演

在四周被蔚蓝的大海所包围的和平之城中，由于海洋性气候的温和，开满了这样那样的美丽花朵，街边的草丛中，偶尔能看到几株并蒂生长的淡蓝色花朵，由于那白蓝之间若隐若现的柔美光泽，看起来就像是不存在于这个世界的美景一般。

这种花朵，又被人们称为幸福之花。

幸福之花一直都是莉尔姆的最爱，因为这就是她的真实写照。

她有一个让所有人都无比羡慕的童年，父亲强壮温柔、母亲美丽娴静，三口人居住在一座风景如诗如画的小山附近，那个时候，未来的一切对她来说似乎都是已经捆上了蝴蝶结的礼物，除了快乐之外，再不可能有其他东西了。但是莉尔姆，也有一个让所有人都深感悲伤的不幸童年，在不满10岁的那年，和父母一样不老也不死的同伴背叛了他们，将莉尔姆带离了父母的身边，生活突然出现了180度的转变。

转眼间，就是二十多年过去了，莉尔姆来到了这座温暖整洁的城市，遇到了贫穷但却深深相爱的丈夫，生下了一男一女两个可爱的孩子，接下来，丈夫因意外离她而去，难以根除的旧疾长久困扰着她，只剩下两个懂事可爱的孩子，但是，莉尔姆最爱的，仍然是那株淡蓝色的幸福之花。或许是因为一直在不断流逝的时间中等待着什么的她，需要不可触摸的幸福象征作为慰藉。

一个阳光就如平常一样的下午，出去玩的孩子们带了几个陌生的旅者回到家里。



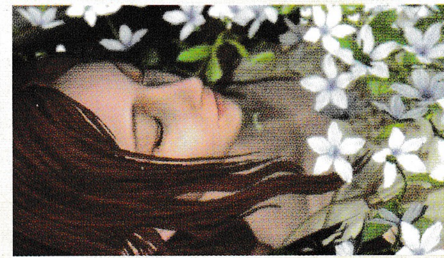
"妈妈！是他们从骑兵队的手里保护了那些花哦！"孩子们绯红着脸颊，看起来非常开心。

孩子所说的，是三个因看到卧病在床的莉尔姆而透露出一丝尴尬的年轻人，扑面的尘土与这个城市看起来格格不入，疲倦的神情就像是刚刚经历了无数场战役。

但是，莉尔姆却并不关心这些，在三个旅者中，她看到了自己年轻的父亲。

与童年时代记忆中一模一样的面孔，纵然经历时间流逝也不会有任何改变的，不老不死的父亲。





而这个时候，莉尔姆已经三十多岁了，比起自己的父亲，看起来还要更加成熟。

"太好了……真的太好了……能见到爸爸。"莉尔姆长长吐出一口气，非常满足地闭上了眼睛。

她遇见了许多友善的人，曾经投入地恋爱，有两个懂事的孩子，一直承蒙这座城市的和蔼女王照顾，过着虽不富足却很安定的生活，在生命的最后，见到了一直等待着的父亲。

莉尔姆并不感到悲哀，虽然不能不老不死，但是生活所带给她的一切，对她来说都值得感谢。

但是，她所不知道的是，就像现在一样，她的父亲曾经无数次送走自己最爱的亲人，今后，还将继续面临离别的悲苦。

那株幸福的花朵，其实是为父亲开放的。

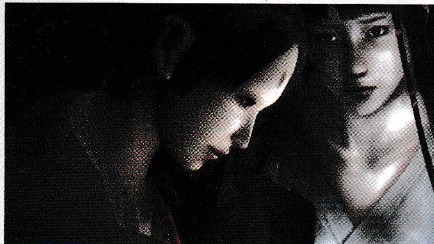
谜底下的谜底

游戏名称 九怨
机种 PS2 游戏类型 动作冒险

"死了，死了……大家都死了……"

伴随着幽幽传来的这首诡异的童谣，浮月带着病体未愈的姐姐暮叶来到了一座阴气森森的府邸。自从父亲——阴阳师芦屋道满从这里发出信件之后，便与她们断绝消息很久了，究竟出了什么事？她们不得而知，惟有亲自来寻找。

进入府邸后，浮月很快便失去了姐姐暮叶的踪迹，只得一个人如履薄冰地在这座府邸里四处找寻父亲和姐姐，沿途鬼怪无数，虽然她有从父亲那里习得的术符护身，却也不免走得异常凶险。一路上，出现的各种人物让她愈加迷茫：同样来寻找师父芦屋道满的少女阴阳师咲耶，对姐姐失踪一事置若罔闻的父亲，唱着恐怖童谣的一对双胞胎小女孩，时隐时现的姐姐那宛若鬼魅的行踪……以及似乎正在这座府邸里秘密进行的一场盛大的法术仪式，让她越来越觉得事情似乎远没有她想像得那么简单，而自己记忆中失落的碎片也似乎正在一点点被拾起……直至最后，浮月终于忆起了曾经发生的一切——姐姐暮叶其实早就已经在之前的一次事故中因她而死了！由于怀着深深的内疚（也有可能是父亲的法术所致），浮月强迫自己关闭了这段记忆，她在这段时间里所看到的姐姐，其实只是自身不愿意承认这一事实而在脑海中出现的幻像而已！而就在此时此刻，在仪式的强大法力下，她的意识已经渐渐地开始与姐姐暮叶同化了……两种意识交替出现，令她无法控制……





伴随着深深的愧疚与自责，浮月蹒跚着走向仪式祭坛所在的洞窟，伴随着屏幕的逐渐模糊，她渐行渐远……也许玩家们已经习惯了欣赏此类日式恐怖片，然而当自己亲身"经历"了这样一场谜团之后，个中感觉自有别样一番滋味。

最后的一战

游戏名称 危机之源 最终幻想VII
机种 PSP 游戏类型 动作角色扮演

在《最终幻想Ⅶ》中，克劳德历经千辛万苦才回忆起了关于自己的真正故事，他本该平淡如水、不见波纹的乏味从军生涯中，偏偏有一个亮点的出现，就像难以企及的星辰一样，因为不熟悉，所以显得无比遥远。

那个时候，克劳德是何等软弱，天赋不足以让他成为正式军，羞怯不足以让他坦然面对，对着朋友许下的诺言禁锢了他离开的勇气，在数以万计的神罗候补军人中，只是微不足道的一个。

成为了整个世界的英雄后，克劳德回忆着认识扎克斯后的故事，扎克斯的开朗健谈，扎克斯的意气风发，扎克斯的强大可靠，扎克斯的爽朗亲切……这一切他都如此期盼，以至于用另一个假象来欺骗自己。

那个时候，已经成为主角的克劳德是那么光彩夺目，谁又能想像，曾经比他更加闪亮耀眼的男人。

直到几年之后，才见到了曾经仅仅只是一个背影的扎克斯，孩子与成人的特质奇妙地融合在他的身上，开朗的笑容就像一个没有心机的孩子。在之后那段关于神罗与悲伤的故事还没有开始之前，他执着地向着1ST前进，认真地和艾莉斯在贫民窟的花圃中恋爱，如同一杯温水，在那个正值动荡的时代中温暖着我们。

只不过这一切，都是为了最后的死亡罢了。

从尼布尔海姆地下实验室的培养罐中带着克劳德一起逃回米德加的时候，扎克斯始终不曾停止对着克劳德的自言自语，他们驾着车，由数千公里之外一路奔回神罗总部所在的城市，就在站在小山坡上已经可以看到米德加的高楼与那片永不消散的绿色浓雾时，前来追捕他的士兵，也终于合拢了最后的包围圈。







在隐蔽的地方放下克劳德之后，扎克斯走进了包围圈中央，选择了战士的尊严，面对必须接受的结局。那是从我们还不认识扎克斯的时候，就已经知道了的结局。

这是《危机之源 最终幻想Ⅶ》中最令人难忘的战斗，几乎被铺天盖地的士兵所覆盖的黄色大地上只有你来我往的厮杀，自直升机上投落的炸弹不停将一片片泥土扬起到半空，几乎可以毁灭一座城市的士兵们自远方源源不断涌出，面对着潮水般的攻势，扎克斯的体力已经越来越虚弱了。

曾经认识的人，曾经交谈的人、曾经尊敬的人、曾经视为亲人的人……关于过去的记忆顺着血液与汗水一同流泻而出，连同所剩无几的生命一起融入大地，回归生命之源。

与扎克斯的第二次相见，我们泪流满面，为他的尊严与勇气，为他的真诚与执着，也为一直在远方等待着他的艾莉斯。

艾莉斯之死

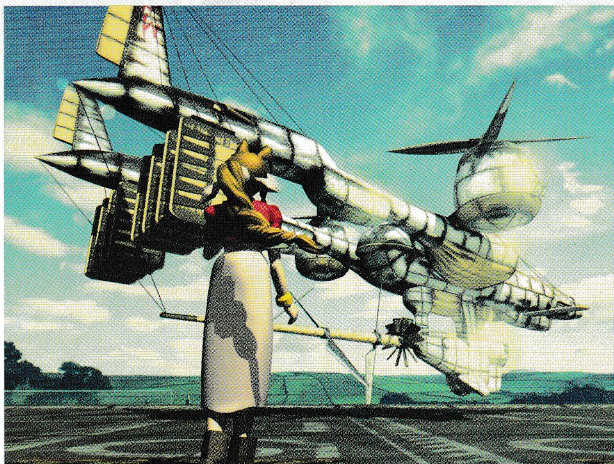
游戏名称 最终幻想VII
机种 PS 游戏类型 角色扮演

艾莉斯是个非常有趣的女孩，在她的性格之中，浪漫与一点小小的古怪似乎天生共存。当你认为自己已经很接近她的时候，总会突然发现让人惊讶的陌生一面，但是没过多久，她又会变回一个天真的少女，单纯得与自己的年龄完全不合。

单纯到似乎独自一人在米德加这样的一个城市生活，满脑子却只关心着她的那些花儿。

贫民窟的教堂中有一片小小的田地，种满了艾莉斯亲手培植的花朵。那可能是整个米德加中仅存的一些，由于魔晃能量的长期污染和城市高度机械化，花朵根本无法生存，但是艾莉斯就像是能和花朵对话一样，经由她照管的鲜花，完全看不到一丝颓靡的迹象，可能这些都是因为在她的身上，蕴藏着无数可以治愈生物力量的缘故吧。





作为地球上仅存的古代种，艾莉斯是惟一可以使用"神圣"魔法的世界拯救者；是最后一个能够阻止萨菲罗斯召唤"陨石"魔法破坏地球的保护者，她所代表的符号从开始起就不只是她自己。

艾莉斯想要做什么？不，艾莉斯必须要做什么。

艾莉斯会成为什么人？不，艾莉斯一定要成为什么人。

遇到扎克斯的时候，是艾莉斯第一次毫无顾忌地放松自己，数年之后，克劳德的出现，则让她又一次回忆起了单纯而快乐的时光。但是，艾莉斯始终都明白，在自己的使命终结之前，是无法得到最后的幸福的，于是，艾莉斯和克劳德等人一起来到了神殿，在一池平静的池水前发动了"神圣"魔法。

但是，她却没能再从这个神殿中走出去。

那一瞬间，仿佛一切都变成了慢速放映的电影，神殿上空那片被天空的白光所模糊的天窗中，突然跃下了手持长刀的萨菲罗斯，雪白刺目的长刃穿透了艾莉斯的腹部。

粉红色的发带从她的发辫上脱离下来，在天空中优雅地打了一个转，如同过去与现在之间突然裂开了一条夹缝，而它，就是不愿意再往前踏出一步。

从此之后，艾莉斯的身影在这个正逐步走向灭亡的世界中消失了，神殿中的一幕成为了最后留给我们的回忆。但是，她却并没有放弃自己曾经快乐生活的世界，在世界即将毁灭的时候、在不明的奇怪病症侵害着人类的时候、在危机降临到人们头上的时候，艾莉斯总会出现，以自己的意识守护着这个星球。

只不过，那个时候，她已经不仅仅认为自己所做的事是与生俱来的使命了。

就和所有人一样，这是她深爱的星球，为了保护自己所爱的事物而努力，也是件非常幸福的事吧。

踏上旅途

游戏名称 格兰蒂亚
机种 PS/SS 游戏类型 角色扮演

杰斯汀是最平常不过的一个毛孩子，除了比起其他孩子理想多了一些，还有一个非常伟大的航海冒险家父亲之外别无特别之处。他决定离开自己建立在港口城市中的温暖小家，前往广阔的世界冒险这个决定来得非常突然，突然到搜遍整个小房间找不出几块钱的积蓄——有什么办法呢，在这之前，他不过是一个没有长远计划的淘气包而已。

在一个天色还没有完全亮起，清冷的空气中稍微透出一些雾气的清晨，杰斯汀悄悄收拾了行装，在墙上留下自己的照片，默默地告别了做得一手好饭的母亲，穿过每天玩耍时踩过的石板小路，来到了寂静无人的码头。

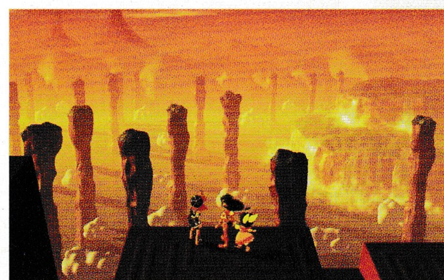


打开包后，杰斯汀发现了一封母亲写给冒险者协会会长的信。

"我家有一个什么也算不上的淘气鬼，从来也不给父母帮忙干活，成天到晚沉迷于孩子气的冒险游戏，总是弄得满身擦伤回家，到处闯祸，惹别人生气，被打出很大的包回来……

那个淘气鬼落下眼泪的那天，也就是明白了再也见不到自己最喜欢的父亲的那一天……从那天开始，小鬼便成为了一位初出茅庐的冒险家。

这个叫做杰斯汀的小冒险家，很招人喜欢，很单纯，也很轻浮，并不能说十分可靠、出色、可以独当一面……但是，他现在已经迈出了第一步，依靠他自己的力量。看着他一心一意地追逐自己梦想的样子，我终于可以满怀骄傲地说：这个孩子，是我的儿子。



衷心地拜托您，请为红毛的新生冒险家的梦想……我的儿子的梦想……帮一个忙。

——是你吗杰斯汀？我就知道你一定会打开看的！

虽然觉得你应该已经有些长大了，但是很多地方还是和以前的淘气鬼一样，一点也没有改变。答应我好不好？就算只是身体也好，要保重自己。"身体就是冒险家的资本"——虽然这句是从你父亲那里现学现卖的。

然后……最后还有一句话，不论将来走到哪里，都要活得像自己，按照自己的意愿去把梦想实现！

一路平安，杰斯汀。"

在各种冒险故事中，少年们总是早早踏上旅程，离开了温暖的床铺与父母身边，冲入充满了未知与诱惑的世界。但是在这一刻，我们却仿佛看到了世界背后的真相。

追求真实的代价

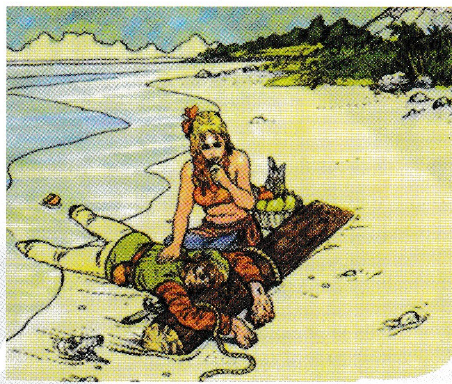
游戏名称	塞尔达传说 梦见岛		
机种	GB	游戏类型	动作角色扮演

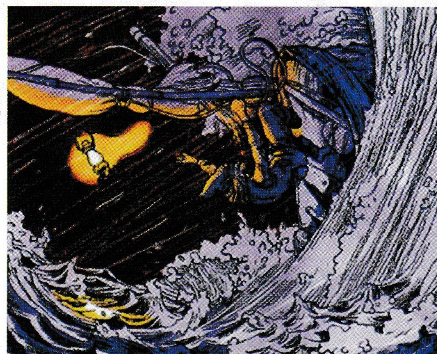


克荷林特岛上的八个迷宫里分别存放着八个乐器，当乐器集中在一起演奏《风之鱼》的时候，就能唤醒沉睡千年的神灵，赶走弥漫在克荷林特岛上的噩梦，同时，也赶走林克所在的本就是一场梦境的世界。

但是，即便是这样，林克还是叫出了风之鱼。

在伴着风之鱼一起冲出水面的巨大水柱下，梦境一般的世界、跳绳的女孩，木屋边的小狗、温柔善良的玛琳……所有东西都慢慢消失了，而他，成为了亲手毁灭梦境世界的凶手。





当林克醒来的时候，发现自己正躺在竹筏上，被蔚蓝的天空所包围的他回想起过去的时光，就如一场漫长的梦境，已经不知道经历的一切到底是不是真实发生过的事。

只有风之鱼轻轻地告诉他。

"梦总是会醒的，这很自然，我醒来，这个岛就会消失，但是对这个岛的记忆绝对不会消失，你在什么时候，还会想起这里，这份记忆不正是真正的梦的世界吗？"

选择孤独的真实还是美丽的虚幻，这就是《塞尔达传说 梦见岛》中告诉我们的事。

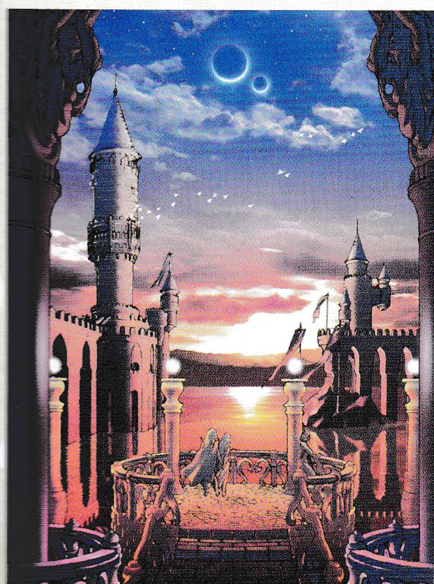
在这里，我们也明白了追求真实的代价。

重生的时刻

游戏名称	最终幻想IV
机种	SFC/WSC/PS/GBA/NDS
游戏类型	角色扮演

塞西尔紧张地皱起了自己的眉头，试炼之山的山顶已经在他的眼前了，在通过这次考验之后，他才会摆脱过去的束缚，成为真正期望的自己，经过了这么久的努力，他终于能够站起来，勇敢面对自己过去所犯下的罪恶。

塞西尔是一个孤儿，但是，从出生起本该就背负着不幸命运的他，却很难以界定幸与不幸之间的区别。虽然没有父母，可是巴隆国的国王在小时候就收养了他，像父亲一样悉心培养，为了报答国王的养育之恩，塞西尔选择成为一个暗黑骑士，使用消耗自己生命力的禁忌力量为国王效力。



他渐渐成为了巴隆国赤翼舰队的队长，拥有了至高的权力，手下掌管一群忠心于他的属下，同在巴隆国王手下效力的龙骑士团长凯因是他的挚友，温柔美丽的白魔法师梦莎是他的爱人，命运对于年纪轻轻就身居重职的塞西尔无疑是慷慨的。

但是，这一切却在巴隆国王的性格突变下全部变质了。

为了得到水晶，国王命令塞西尔前去袭击村庄，一边是犹如父亲般的亲人，一边是大义与百姓，塞西尔别无选择，但是他的心中，却不能不充满疑惑。

由于对国王发出疑问，塞西尔队长的职务被罢免，当他带着国王交付的东西前往魔导士之村的时候，那样东西突然引发了惊人的爆炸，将活力四射的村庄夷为一片平地。

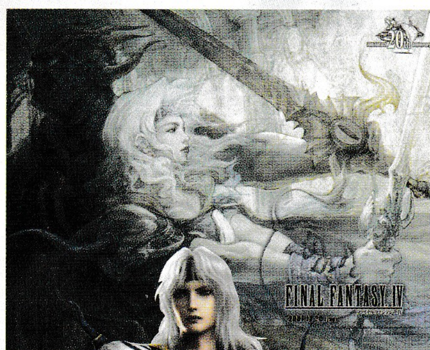
背叛、愤怒、疑惑、不解，悔恨，种种感情冲击着塞西尔，从这一刻起，他就决心用自己的余生为自己赎罪并解开这个谜团。但是，暗黑骑士的身分就是像是刻在他身上的烙印，不管什么时候，什么地点，只要看到那身漆黑的盔甲，人们就会对他感到畏惧与害怕，就算想对自己的罪行做出弥补，也没有任何人给予他这个机会。直到塞西尔找到了曾经因自己的过错而被毁灭的魔导士之村，向长老忏悔了自己过错，感受到了塞西尔变化的长老告诉他。

"依靠暗黑剑的你是不能打倒真正的黑暗的，就连你自己也随时会被邪恶的心所感染，如果想用善良的心去战斗的话，就前往试炼之山吧。"

而现在，塞西尔就站在那座山的山顶之上，再向前踏出一步，神圣的力量便会让他脱胎换骨，摆脱暗黑骑士那黑暗的宿命，成为人们所信任的圣骑士，在经历了这么久的战斗之后，塞西尔终于做到了。

黑暗无法战胜真正的黑暗，只有光明才能与黑暗相抗衡。

光明，也将洗清塞西尔心中所有的软弱与退缩。





爱的束缚

游戏名称 女神侧身像
机种 PS 游戏类型 角色扮演

魔镜窟中有一个可怕的恶鬼，而剑士则是为了消灭恶鬼而来的。但是，只是一个照面，他手中的剑就被恶鬼的手臂弹开，一个冰冷的爪子勒住了剑士的脖子，双瞳冷冷地凝视他的双眸。



"这束光芒，我要了。"

鬼冷冷地说道，向他的脸部伸去闪闪发光的爪子。

啪。

高高扬起的爪子被什么东西一下弹开了，一个女子的身影出现在远处，佩戴着羽毛装饰的银发和天蓝色的铠甲十分引人注目。

那是传说中带领人们走向死亡的死神，也是在人间收集英灵的命运女神。

"变成这幅样子，然后夺走来访者的眼睛？你到底想要什么？"

在女武神那冰冷的声音中，似乎有一点东西在恶鬼的心里一点点萌发扩大。

"你的初衷是什么？是让妹妹的眼睛重见光明？成为妹妹的眼睛？还是将妹妹的一切攥在手里勉强度日？你没意识到吗？你的心情已经把妹妹束缚起来了，正是你，从她那里夺走了光明。"

恶鬼身上覆盖着的褐土色皮肤开始一片片塌落，露出了黑发的年轻武士，洵。

是为了妹妹的光明，还是为了自己？

在到处寻找医治失明的双胞胎妹妹时，洵已经渐渐分不清这两者的区别了。他抛弃了武士的尊严，也抛弃了自己的安危。找到恶鬼之后，洵没能杀死它，反倒被恶鬼控制了自己，沦为恶鬼的帮凶。



他在妹妹的光明与自己的安全前，选择了前者，却在妹妹的光明与自己的爱前，选择了后者。

直到现在，洵才知道，正是自己的爱变成了妹妹最大的枷锁，也正是自己的爱，让自己犯下过错，爱不再是安慰，反倒成为束缚，最可悲的事莫过于此。

没有神的世界

游戏名称 露娜2 永恒之蓝
机种 PS 游戏类型 角色扮演

来自于另一个世界的露西亚终于来到女神之塔的顶层，踏入女神所在的房间，但是房间中却看不到女神的身影，只有她所认识的朋友那鲁。

"这里是女神之塔吗？女神雅露典娜在哪里？"露西亚惊讶地睁大了眼睛，质问着面前的人影。

为了找到女神，露西亚已经花费了太久太久。

很久以前，居住在青之星上的人们建立起了发达的魔法文明，但是暗黑神索法来到了这里，用强大的邪恶力量四处破坏，绝望的人们只好把最后的希望寄托在女神雅露典娜身上，她集合了众人的力量，用神圣的魔法将索法封印。虽然暂时取得胜利，但索法总有一天会恢复过来，青之星也已经被破坏得无法居住。于是，她带领人们来到相邻的星球上，用创世魔法将它改造得和原来的青之星一样，人们在此星球安定下来，这就是露娜星的由来。

雅露典娜希望人们在露娜星休养生息，聚集力量回到故乡青之星并改变那里的环境，为了这个目的，她在青之星留下了自己的孩子露西亚，等待着从露娜星回来的人。

但是，经过了无数的岁月，人们在美丽的露娜星上繁衍成长，渐渐忘记自己的故乡，忘记了回到青之星的方法，只有露西亚一个人，仍然沉睡在青之星的水晶里，孤独地等待着。

而今天，她终于来到了女神所在的地方。

"就在这里，露娜就是女神，我等待了很长时间，就是为了实现我和她的这个约定。"那鲁转过身，让后面的一块水晶发出光芒。在那片水晶中，已经上了年纪的女子渐渐露出脸来，她有着和露西亚一样的蓝色头发。

"露西亚，你好，我是露娜，很高兴你来到了这里。"光芒中的女子开始缓缓讲述着一切的真相。

雅露典娜，拯救青之星并创造了露娜星的女神——她其实并不是真正的神，神的生命是永恒的，而雅露典娜只能利用转生魔法让自己重回到婴儿的状态，不断轮回以维持自己的生命延续。

几百年前，转生的婴儿被抚养，起名叫露娜，她经历了一场大战，但是并没有忘记身为雅露典娜的使命，她回到女神之塔，留下了这段影像。

"我并不是什么女神，索法也不是什么暗黑之神，他只是一个怪物，这个世界根本就没有神的存在。你要相信人类，相信你的同伴们，借助大家集合起来的力量，你就能战胜索法"

在最后，雅露典娜终于告诉了露西亚一切的真相。人们需要神来给自己带来力量和希望，但是，神并不是真正存在的东西。

勇气、友情、信任，这全部的一切才是力量与希望的源泉，在那个传说之中的女神之塔最上层，我们明白了相信自己，也明白了路在脚下。

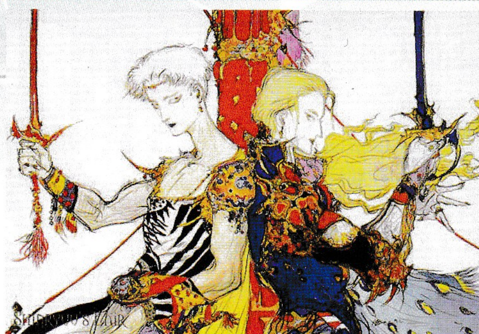




走向自由之路

游戏名称	最终幻想VI		
机种	SFC/PS/GBA	游戏类型	角色扮演

在位于大陆中央的一片荒漠之上，伫立着费加罗城堡，统治它的国王艾德迦是个以喜欢向女性献殷勤而闻名的花花公子——这样的传闻被很多人所熟知，连同着在国王的治理下充满了活力的费加罗一起成为了一个标志，但是，谁又知道，在那被轻浮与散漫所掩藏的外表下，究竟流淌着怎样的热血。





为了给被帝国追杀的蒂娜和洛克提供援助，他毅然离开城堡，踏上了远征的道路。

即便是在自己所统辖的城堡之中，他仍然坚持将买东西的钱全额付给商贩。

但是，这些比起他曾作下抉择的那个夜晚，又算得了什么。

那个决定了命运的晚上，由于帝国军的投毒，费加罗城国王病情突然恶化，年幼的艾德迦和弟弟马修甚至来不及为父亲与国家的命运感到悲伤，继任为下任国王的重担便交付在了他们身上。

成为国王，也就意味着负担起与帝国抗争，为百姓谋利的命运。向往自由的马修与艾德迦憎恨这样的生活，他们的心，早已驰骋在荒漠之外的平原之上。

在星光几乎无法点亮的黑色夜空之下，年幼的马修做出了自己的决定。

“我要离开这里，放弃这个兵荒马乱的王国，为了自己的尊严和自由，你说你也对此感到厌恶是吗？”

“如果我们一起离开，王国该怎么办？父亲会说什么？马修……我们掷硬币决定吧，如果正面朝上的话你赢，我们选择自己想走的路，绝不后悔，好吗？”

硬币投入空中，转眼间，就是十年之后。

当马修再次回到城堡的时候，仍是和那晚一样的无尽夜色。在那场赌博中，他赢得了胜利，艾德迦则留下，统治父王死后留下的王国。十年了，艾德迦成为了一个称职的国王，而马修，也在修行的道路上找到了自己的使命。

只有艾德迦知道，那天晚上的硬币，两面都是正面。

在自由与责任面前，他选择了责任。

生死的抉择

游戏名称	生化危机 代号维罗尼卡		
机种	PS2	游戏类型	动作冒险



克莱尔和史蒂夫经过一块有些腐朽的木板时，突然从二楼掉了下来，那块木板紧紧地压住了克莱尔，让她无法移动，远处的一个丧尸则很快发现了他们，摇摇晃晃地向史蒂夫走来。

史蒂夫举起手中的枪，轻轻将食指放在扳机之上，但是，等了很久，他还是没有扣下去。

“史蒂夫，开枪啊，你在干什么啊！”克莱尔紧张地大声提醒道。

“不……我不能，我不能……”

几滴汗珠自史蒂夫的鼻尖滑落，他犹豫地摇着脑袋，最终闭起双眼，放下枪来，放弃了攻击丧尸的打算。在听到克莱尔声音的瞬间，丧尸也改变了自己的目标，向着克莱尔走去。

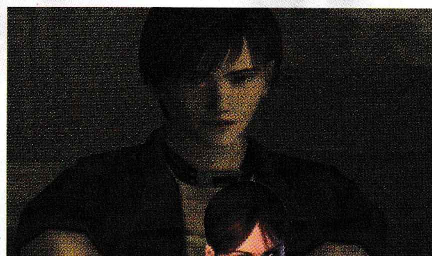
在这一刻，史蒂夫睁开了眼睛，终于举起了手中的枪。

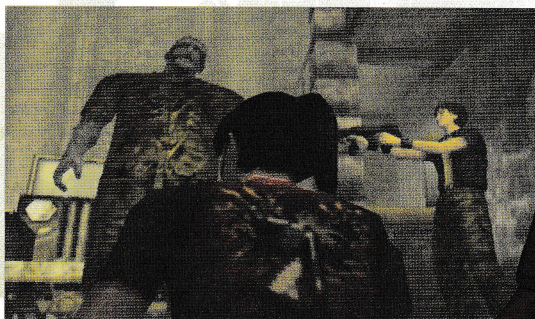
“……爸爸！”

伴随着史蒂夫痛苦的叫声，雨点一般的子弹射在了丧尸的身上。史蒂夫疯狂地扣动着扳机，直到枪里一发子弹都不再剩下，而他的表情，也已经凝固。

史蒂夫的爸爸是安布雷拉的职员，他为了金钱而把安布雷拉的情报卖给别人，后来被人揭发，导致史蒂夫的母亲被人杀害，而他则和父亲一起被带到了监狱中，这段不光彩的过去使父亲这个词在史蒂夫心中的地位一落千丈。从监狱里逃出来并遇到克莱尔后，克莱尔曾经问过史蒂夫的父母，他却只是以“相信亲人就是最大的错误”作答。事实上，史蒂夫并没有自己所以为的那么憎恨父亲，在遇到父亲所变成的丧尸时，他选择了听天由命就是对此最好的证明。

然而，在克莱尔即将遇到危险的时候，史蒂夫却毫不犹豫地选择了克莱尔，生与死之间的抉择，从一开始起他就已经做好了决定。





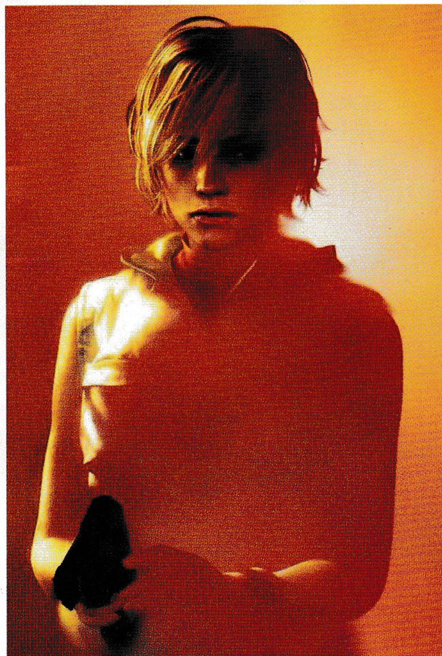


通往寂静岭的雨路上

游戏名称 寂静岭3
机种 PS2 游戏类型 动作冒险

哈里终究还是死了。

那个在寂静岭的阵阵浓雾与斑驳血迹中战胜了自己的畏惧、救回了自己女儿的哈里毕竟已经老了，在离开寂静岭的十几年后，他终究没能逃过来自于寂静岭的诅咒，但是，真正击倒了他的不是恐惧与力量，而是时光。



通往寂静岭的雨路上，一首《Letter from past days》轻声低吟，雨滴则在为它不停地打着节拍，道格拉斯看了一眼刚刚失去父亲的希瑟，轻声问道。

"下雨了……你睡着了？"

"我醒着。"

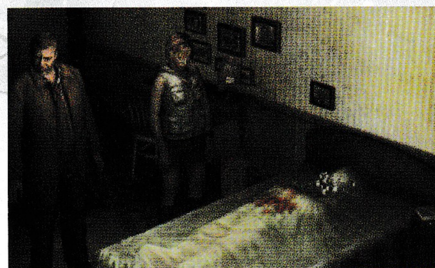
"你冷吗？是不是有点晕车？"

"不，"希瑟举起手轻轻摸着自己的额头，"我只是在努力回想着……我的童年。"

从寂静岭中带回了希瑟之后，哈里一个人回到了家里，但是谁又能想到，那个在《寂静岭》最后让我们感动的结局，并不如想像中一样充满了幸福快乐。和哈里一同出生入死的女警没有成为他的续弦，带有神胎的希瑟既没雪莉可爱活泼，也没有艾莉莎成熟懂事，反倒叛逆粗鲁，常常惹是生非，为其添忧，费尽千辛万苦才将希瑟带回来的哈里，甚至一度产生了放弃继续养育希瑟的念头。

但是，哈里最终没有这样做，为了希瑟，他仍在每时每日都提防着教会的出现。

为了逃避追踪，他不曾在一个地方久居，为了掩人耳目，把希瑟的黑发染成黄色，甚至不惜为了保护希瑟自卫杀人，漫长的十几年，甚至于哈里的整个下半生，都是因为希瑟而活。





在父亲逝世的雨夜中，希瑟手中捧着哈里留下的信件，艾莉莎与雪莉的记忆渐渐清晰，此时，她才明白了哈里为自己所做的一切，明白了由于自己的不懂事而造成的痛苦以什么样的方式吞噬着哈里。

只是当她明白的时候，什么都已经太迟了。

那一刻，希瑟的悔恨与痛苦，就如潮水一般，淹没了所有事物。

童话故事带给我们的幻想，也尖锐地破裂开来，剩下了无尽的忧伤与无奈。

噩梦的反射

游戏名称 零 刺青之声
机种 PS2 游戏类型 动作冒险



传说中，曾有一个失去了恋人的少女，因为思念恋人而痛苦，于是在自己的身上刻满了刺青，以此来转移对死去恋人思念的苦痛。后来，其他人知道了这件事，为了减轻他人的痛苦，少女决定让他们在自己的身上刺青，自己则陷入睡梦之中，在梦中代替他人承担无尽的悲伤。

听闻了这件事的人越来越多，人潮纷纷涌来，少女的身上已经没有可以刺青的地方了，于是，人们在她的眼睛上刺下思念，一瞬间，所有的噩梦从眼睛中反射出来，将人们带入了无尽的痛苦之中。

久世零华就是这样的少女，她是久世家的巫女，也是所有痛苦最终的集中地，在她出生的那一天起，就已经决定好了之后的命运。但是，久世零华并不感到不甘，面对即将到来的使命，她的心中只有平静。

直到一个异乡人出现在零华的面前，从未有过的感情冲破了她的理性，不自觉中，零华爱上了名叫久世要的那个人，虽然她仍能控制自己，决定将这一点点小小的幸福带入沉睡之中，成为自己最甜蜜的宝藏，但是，知道了这件事的神官们并不这样认为。

久世零华的手脚筋被挑断，用刺青木钉住，用柊进行刺青，举行了仪式之后，便是永久的痛苦沉睡……不过她还不想早早入睡，还想见一见自己的恋人，只要最后的一面就可以安心离开。

黑暗且没有一点气流的地下室里，轻轻地打开了一条缝。

一个脚步声悄悄走到她的面前，浮现在她面前的，是恋人那张温柔的脸，焦急，而又饱含着思念的脸。零华轻轻闭上了眼睛，完成了心愿的她，终于可以没有任何牵挂的进入沉眠了。





一滴温热的液体突然流到她的脸上。

带着一丝铁锈般甜味的浓稠液体，一滴，又是一滴。

零华睁开了眼睛，迎接她的，却是恋人的尸体。

在久世要进入了地下室后，尾随他而来的神官夺去了要的生命。

为什么承受了他人痛苦的自己，连一点小小的幸福都不能拥有呢？如果久世零华还能思考，永远也不会想通这个问题。

不过，现在她已经不用思考了，无尽的恨意从她的心底涌起，连同刺青带来的痛苦一起映射到了眼中。

那一刻，噩梦自黑暗的深渊中爬出，整个村子成为了死地，伴随着彻骨的悲伤与仇恨。

传说之树下的守望者

游戏名称 心跳回忆
机种 PS 游戏类型 文字冒险

在高中毕业的前一天，你被一张飞到书桌上的小信笺叫到了一个地方。那是校园里最充满浪漫色彩的一个地方——传说之树。据说，如果在毕业的那一天，男孩能在校园中央的那棵古树下得到女孩的告白的话，那两人便会得到永远的幸福。



此时此刻，你心仪的那位女孩子，正在树下等待着你。她那泛着红晕的脸颊，足以让你意乱神迷。

“对不起，叫你来这种地方。今天，我有一件事无论如何想告诉你。我……一直以来从未跟男孩子交往过，但是，我并非没兴趣啊。我也很想……试试和男孩子来往。我也曾经收到过多封情书，但是，我无论如何也不想和他们来往。因为，有你在我身边。以往……我一直当你只是青梅竹马的朋友，我想一定是害怕你知道我的真正心意，或许因为我有那种忧虑。但是，在毕业的现在，在我们或许会各奔东西的现在，我终于……明白了自己真正的心意。虽然我难为情……想逃避，但我不想……不想我们继续只是青梅竹马。我想你当我只是一个普通女孩……我想你的眼中只有我一个。我会……鼓出勇气说出来……”



“我爱你……比世上的任何人都爱你……”

这，便是初代《心跳回忆》通关时给所有玩家留下的“心跳回忆”。也许在游戏业界充斥着各类感官刺激的现在，这款青涩的恋爱游戏早已被世人淡忘。但那传说之树下相遇的一幕，却早已成为我们心目中永恒的经典，深深地定格在了记忆中那无法忘却的瞬间。

真正的爱国者

游戏名称 潜龙谍影3
机种 PS2 游戏类型 动作冒险



展开最后决战的场所是一片花海，凋零的花瓣随着轻风在空中飘舞起来，随即落寞地落入地面。

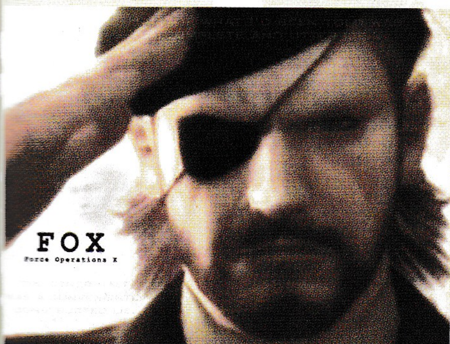
这里，就是斯内克和引领者决一胜负的地方，在十分钟之后，这里将被米格战斗机带来的轰炸送向死亡，只有在这十分钟内胜利的人，才能离开死亡的花海。

引领者从怀中取出机枪，宣告着战争的开始。

“我养育了你，我也深爱着你，我给你武器，教你战斗的本领，赋予你知识。我已经没有什么能给你了，现在你能亲手从我这里拿走的只有我的生命了。一个可以生存，一个必须死去，没有胜利，也没有失败。活下来的那个一定要继续战斗下去，这是我们宿命。无论是谁继承了‘BOSS’的称号，都将去面对那场永无止境的战争。”

十分钟，是曾经在一起共同战斗的战友告别的时间。

引领者是一个伟大的战士，她的一生是传奇的一生，也是悲哀的一生，为了祖国，她牺牲了自己所拥有的一切。在内华达沙漠的核试验中，她的血液凝固成雪一般的白色；在载人飞船的秘密升空时，她以自己的身体承受了强烈的辐射；在摧毁V2火箭的任务中，她被夺去了自己刚刚生下的孩子；在执行CIA的指令时，她被迫杀死了自己的丈夫。



为了国家，她已经牺牲得太多，为了国家，她也曾用自己的生命来捍卫，但是，在她的心中，永远都刻着在太空中看到的那一幕。

从太空中看到的蔚蓝地球之上，只有陆地与海洋，没有任何人为造成的界限与痕迹，那就是引领者理想中的世界。在21世纪，每个人都会知道自己只是茫茫宇宙中一个小小星球上的居民，世界只是一个整体，没有东西，没有冷战。

但是，等待引领者的，却只有无情的现实，而她所梦想的那个没有冲突，没有界限的世界仍被纷争所替代。

为了得到“哲学家的遗产”，她被华盛顿当局指派伪装叛变投奔沃尔金上校的阵营，但是，沃尔金却向苏克洛夫研究所发射了一颗美国制造的核弹，为了证明此事与政府无关，避免核战的爆发，当局决定牺牲她。

引领者不能活着回国，也不能自杀，她将被自己最爱的徒弟了结，这就是当局所希望的解决方法，是她最后的任务，除了接受之外别无选择。

耻辱将会一直跟着她，一直跟进她的坟墓，她会受到后人的唾骂。在美国，她是一个可耻的叛国者。在苏联，她是一个制造核灾难的罪人。她的名字将会和“战犯”一起被记入历史。没有人会明白她的苦衷，那就是她最后的任务。作为一名真正的战士，她对此义无反顾。

历史将永远不会知道她所做的一切，人们也永远不会知道真相。她的故事，她的自白将只会留在斯内克心中。

她所做的一切都是为了国家，为了祖国，她牺牲了自己的生命和荣耀。

她是真正的英雄！她是真正的爱国者！

回忆的逆转

游戏名称	逆转裁判3		
机种	GBA	游戏类型	文字冒险

第一次见到成步堂时，他还是个懦弱无能的大学生，因为投毒杀人而成了案件的重要嫌疑人，那时的成步堂，穿着象征爱情的粉红色毛衣，幸福地保管着千奈美送给自己作为定情信物的毒药瓶挂坠，虽然遇到对自己不利的证词，但提到千奈美的名字，仍是脸上洋溢着难以忽视的甜蜜。

一年前，想成为律师而来到法庭的成步堂偶遇了千奈美，作为一见钟情的信物，收下了千奈美送给自己的挂坠。但是，这条与爱情有关的挂坠，只不过是千奈美下毒杀人后急于脱手的罪证，而那场在他看来犹如女神降临一般的爱情，也带着赤裸裸的利欲与罪恶。







在知道了千奈美才是真正的罪犯，与自己恋爱的目的只是为了杀死自己并抢走那条可以作为罪证的挂坠之后，成步堂突然将挂坠吞进了嘴里。

人们年轻的时候总会冲动，但成步堂却不是冲动。

他真的相信，小瓶里没有任何毒药，相信千奈美的无辜，然而，结果却只是逆转了那段本应美好的回忆。

当我醒来的时候

游戏名称	最终幻想VIII		
机种	PS	游戏类型	角色扮演

想了解《最终幻想VIII》，首先要认识的应该是拉格那的一生。

在拉格那波澜壮阔的一生中，做过无数令人瞠目结舌的事情，他在军队当过兵、打过仗、拍过电影、周游过世界、做过记者、写过书、曾是反抗运动的领导人，最终成为了世界上拥有最强大科技与军事实力的艾斯达总统，但是只有在和风山庄中每天四处巡逻的时光，才是他一生中最辉煌、最值得铭记的时光。

在执行侦察艾斯达王国情报的任务中，他和队友被艾斯达军队发现，不得已从海边的悬崖跳了下去，被附近居住在和风山庄的玲所救，为了报答村民对他的关照，拉格那开始陪同玲一起照顾着她的养女艾露，并自愿担当起警卫队的职责，每天在村口的大道上为村民们巡逻，清除在附近肆虐的怪兽。

一年后，在悬崖上失散的队友奇洛斯找到了拉格那，带来了帮助拉格那成为记者的好消息，但是面对着昔日的理想，拉格那却退缩了，和平常一样巡逻过村庄之后，拉格那带着奇洛斯回到了自己的小屋。

小屋的床铺温暖而干净，昨天刚刚晒过太阳，每天都被铺得平平整整，他确实有点疲惫，但并不想躺上去。

“有时候我会感到有些害怕……”拉格那凝视着床铺轻声说道，“害怕会在别的什么地方醒来……害怕会看不到艾露……”





“害怕看不到玲？”

“啊，我在说什么呀……”拉格那朝着昔日战友自嘲般地撇了一下嘴角，跳上床将自己的身体舒展成一个大字形。

他的眼睛紧紧盯着屋顶，将脑袋埋在柔软的枕头里，用力呼吸了几口，像是想把被子上的香味牢牢记住。

“当我醒来的时候，我还会在这个房间里……躺在这张床上。”

——但是，拉格那却没能一直生活在这个被自己视为家园的和风山庄中。

在他醒来后的不久，拉格那为了自己的理想，当上了记者奔走于世界各地。在此期间，艾露被作为魔女的继承人而抢走，为了救回艾露，拉格那来到艾斯达，却被卷入人民起义之中成为了起义军领导。打败魔女后，他又被推选为总统，为了治理内忧外患的艾斯达，一工作就是20年，在这段时间中，艾露再一次被怪物抢走，玲只好独自一人前去救回艾露，自己身受重伤，不治而逝。

这短暂的一刻，在他如狂风暴雨的生命之中，拥有着再也不会有的平静与祥和。

如果拉格那知道在醒来之后发生的事情，他的选择是不是会有所改变？

至少，在这一刻，他的心中只有一个愿望。

乔伊一定会回来的

游戏名称 幻想水浒传2
机种 PS **游戏类型** 角色扮演

乔伊和主人公是最好的朋友，在《幻想水浒传2》里，他们一起长大；一起加入黑兰德少年军；一起从被偷袭的营地中逃跑；一起跳下悬崖，约好了如果失散一定要彼此找回对方。

接下来，他们又一起逃回被敌军所控制的家乡找到姐姐七美；一起被抓起来差点掉了脑袋；一起加入雇佣军团成为佣兵；一起在战争中救下很多无辜的人们，最后，一起得到了传说中真纹章的力量。

主人公得到了“辉盾纹章”，将会拥有能够保护所有人的力量，乔伊得到了“黑刃纹章”，可以拥有惊人的破坏力。

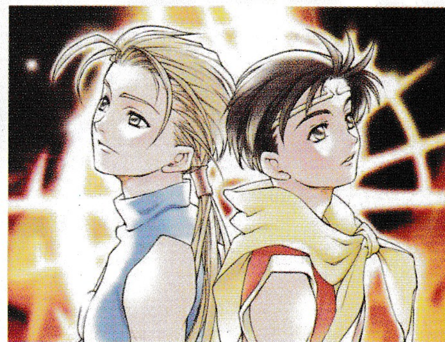
但是一起度过的童年仅限于此——很快，这就将是他们最后一件拥有共同回忆的事了。

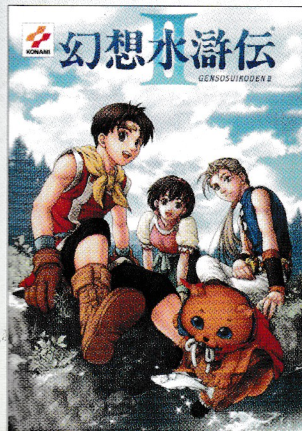
辉盾与黑刃本为一体，当分别寄存于两体时，其中之一定会被另一个消灭，这就是无法避免的、得到纹章的人的宿命。

在两方战争最激烈的时候，他们被拜托前往王国军的军营调查敌军的粮草储备，被敌人发现之后，乔伊决定留下独自对付王国军，让主人公和七美逃走。直到夕阳西下，乔伊却还没有回来，担心乔伊的两人决定到城门外等待他的归来。

“乔伊一定会回来的。”七美坚定地坐在城墙旁边，瞪大眼睛张望着远方。

一小时，两小时……从夕阳西下等到满天暮霞，就在所有希望都将宣告破碎的时候，安然无恙归来的乔伊终于出现在城门之前，看着三个人欣喜地拥抱在一起的模样，谁也想像不到，人生的道路在此刻起，已经渐渐偏离原来的方向，此时的乔伊，已经决定加入王国军的阵营。









将背叛者这个词加诸到乔伊的身上并不是人们所愿意的，从接受黑刃纹章开始，宿命就不断地牵引着乔伊向另一条道路前进，在宿命的牵引下，在战乱的年代中，乔伊只是选择了和主人公不同的一条渴求和平的道路。他认为，只有建立一个强大的国家，才能在这片大陆上获得真正的和平，和主角一样，和佣兵团一样，其实并没有什么分别，之间的功过是非，只有历史才有资格评述——但是，他确实背叛了，为了逢迎自己的崇高理想而背叛了内心。

在故事的最后，给予乔伊的结局有很多个，他会成为独霸一方的君主，统治着和平壮大的国家；会和主人公为敌，最终慨然赴死；也会放弃纹章带给自己的宿命与立场，回到主人公的身边，而且我们知道，他一定会回来的。

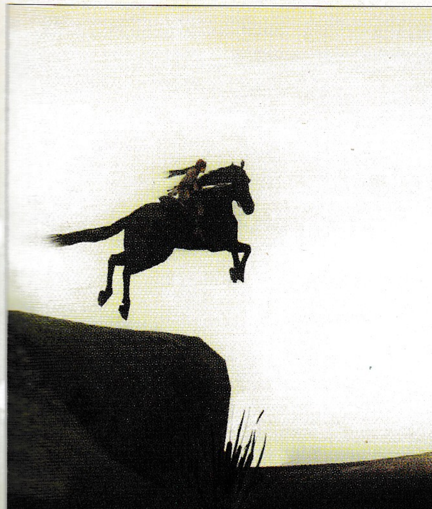
少女清醒之时

游戏名称 汪达与巨像
机种 PS2 **游戏类型** 动作冒险

那是一个近乎于愚蠢的传说。

少女从出生开始，就是传说中被诅咒的人。族人的祭司预言，邪恶的根源之封印将被打开，而原因就在于她。

少女只能活到16岁，16岁之后，必定成为献给神的祭品。



而汪达却决定默默地守护着她，直到16岁的那一天，见到的只有少女的尸体。

奥菲欧为了逝世的妻子尤利狄斯毅然前往冥府恳求哈迪斯的恩惠，乞求他让尤利狄斯回到自己身边，汪达也一样。

在少女死去之后，他只带上了自己的宝剑和骏马，独自一人来到了这片被作为禁忌的荒芜之地。一个神秘的声音告诉他，只要杀死这片大地上的十六个巨像，少女就可以重新得到生命。



于是，汪达开始了自己的旅行，孤独的时候，只有爱马陪伴身边，痛苦的时候，总会想起深爱的少女。

打败巨像的使命并不容易，每次找到巨像之后，汪达都要与巨像展开一场生死悬于一线之间的战斗，每杀死一个巨像，手中的往昔之剑都会被染黑。

从巨像中释放出的死魂也同时污染着汪达的肉体，汪达渐渐被邪魔所侵蚀，但是只要一看到少女的脸庞，他就忘记了那些痛苦。

将十六个巨像全部打败的时刻终于到来了，可是，那个神秘的声音却欺骗了汪达，他附身在已经被邪魔所侵蚀的汪达身上，妄想成为整个世界的神。被打败之后，身体已经被污染的汪达也随着他一起灰飞烟灭。

一切结束之后，少女终究是醒来了。

她对发生的一切全然不知，只知道那个世界中已经没有了汪达的身影。

人们说，女孩醒来时不见汪达的眼神，可以让任何人为之心碎，而这眼神，没有了汪达的爱，不知会变得多空洞。

宇宙中的救赎

游戏名称	《银河战士》系列		
机种	GB/SFC	游戏类型	动作

在消灭了所有危险的Metroid和Metroid女王后，萨姆斯看到了一个刚刚从卵中孵化出来的小Metroid，小Metroid则把第一眼看到的萨姆斯当成了自己的母亲，如同一个无助的孩子一样缠着她不放。

因为于心不忍，萨姆斯终究救下了这只小Metroid。

Metroid，是一种原产于SR388行星的神秘浮游生命体，具有极强的生存繁殖能力，仅依赖β射线照射就可以繁殖。它能够附着在其他生物上吸取生命能量，被吸收之后的生物就会全身干枯而死，除了寒冷之外，没有其他的弱点。在SR388行星中大量繁殖进化后，Metroid变成了拥有多种攻击方式的危险生命形态，它们袭击了来到SR388行星的科学考察组，形成了完整的社会体系，最终被萨姆斯带引上了灭绝之路。

但是，那只在一切结束之后才出生的小Metroid却是无辜的，在浩瀚宇宙之中，它是仅存的最后一个Metroid。

之后，萨姆斯仍在继续着自己的任务，她独身一人来到ZEBES与宇宙海盗展开了战斗，在危急之时，救了她的是业已长大的小Metroid；在SR388行星进行科学考察研究，并被原生态病毒寄生体X所感染后，挽救她的，仍然是研究小Metroid所开发出的疫苗。

当那名在战场上披荆斩棘，在任务中战无不胜，在绝境中力挽狂澜的宇宙战士回想起第一次见到小Metroid的时候，也禁不住心情沉重。她带给小Metroid的是救赎，得到的是谅解，也是新生。



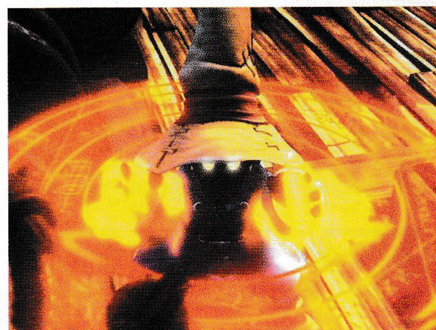


比比的停止

游戏名称	最终幻想IX		
机种	PS	游戏类型	角色扮演

和其他人看起来总有一点微妙不同的比比，从小到大都很迷茫，自己到底是什么人，自己的出生是为了什么。收养了他的爷爷在山洞的墙壁上划出几条刻度，但是那些刻度从来没有增长过；从有记忆的时候起就会使用黑魔法，但是从来不记得什么时候学习过，一切不确定对比比来说都像是场解谜游戏，抱着一个又一个疑惑，比比离开了自己的山洞，来到了充满人类的大陆。

那之后，比比看到了一个个排列整齐，和自己拥有相同外形却没有内心的人偶，它们被制作出来的目的，则是成为可以随意废弃的杀人工具。





再之后，比比遇到了很多很多和自己一样的人偶，他们的意识突然从机械中觉醒出来，为了逃脱杀人的宿命而离开了军队，建立起了属于自己的村庄。

只是，这些人偶，却都是有使用期限的。使用期限有的长，有的短，但是到了那个时候，机械就会突然停住，变成一团废铁。村庄后的一座小坡上，埋葬了许许多多的人偶，它们意味着恐惧、不安，对自己存在的怀疑，还有与命运抗争的软弱。

“活着是不需要理由的，其本身就是永恒，只要能够给别人留下回忆，那还有什麽遗憾。”在与吉坦一起旅行的时候，比比说。虽然是一具人偶，但是他还是忠实于自己的方式来感受真正的人生。

比比的停止来得那么突如其来，在我们的心中，他还只是一个刚刚开始人生的孩子，却已经不知不觉走到生命的尽头。但是，我们知道，比比一定是微笑着离开的，他看到过很多东西，将自己的经历告诉了他人，虽然短暂，却没有留下任何遗憾。

拔出石中剑

游戏名称	《怪物猎人》系列
机种	PS2/PSP
游戏类型	动作

你出生在一个并不出名的小村庄，这个村庄里的所有青年男女均以狩猎怪物为生——事实上，整个国家的大部分人也几乎都是如此。你们这类人有着一个特别的职业称号，那就是——怪物猎人。

从你迈入狩猎世界的那一天开始，生活就充满了激情、挑战与挫折。你曾经天真地以为所有的任务都像采蘑菇一样简单，结果却在搬运飞龙蛋时被突然袭来的火球炸得人飞蛋碎；你曾经轻蔑地觉得所有的怪物都像速龙王和野猪王一样好对付，结果却在大怪鸟的"火团+鸟车"交替夹击下败得灰头土脸；你曾经傻傻地以为与队友组队就可以凭借人多势众横行天下，结果却在盾蟹的"铁球大压杀"下瞬间全军覆灭……



终于，你渐渐地懂得：怪物不是单凭血拼砍杀就能打赢的，任务也不是单凭一己之力就能完成的，再好的装备在怪物面前也是犹如纸片一样脆弱，再明星的阵容如果不讲究配合也会在怪物面前溃不成军，你要学会的，是如何闪避、防御住怪物的攻击，而后凭借经验找到对方的弱点，继而协同队友将怪物砍翻在地或捕获回营。渐渐地，你懂得的事情越来越多，狩猎的世界也越来越广阔，终于有一天，你的经验与实力足以使你单枪匹马地将雄火龙——猎人世界的标志性怪物——斩于刀下，名正言顺地跻身于猎人阵营。

之后，你径直走入房后的林中，找到那把传说中的"石中剑"(性能并不算高，但却是实力已被认可的"猎人之证")，继而将其一举拔出——要知道，那是你之前费尽吃奶的力气也无法撼动的东西。

这一刻，足以令你泪流满面。



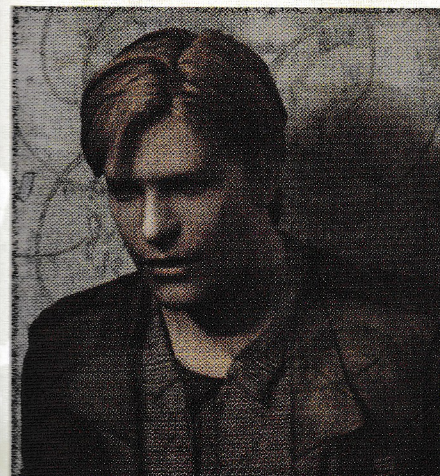
玛丽亚的愤怒

游戏名称	寂静岭2
机种	PS2
游戏类型	动作冒险

很久之后想起来，詹姆士仍然觉得，和玛丽在寂静岭小镇度过的那段蜜月，是他一生中最幸福的时光。那时候，玛丽还没有生病，年轻的身体、美丽的面容、有趣的言谈、健康的身体，每一个都让人深深为之着迷。

但是很快，玛丽染上了重疾，疾病如无法消退的阴翳一样突如其来，摧毁了她所有詹姆士所深爱的美丽部分，连同幸福的蜜月时光。每一天，詹姆士都在医院中度过；每一天，都看着玛丽那被疾病折磨后憔悴的神情；每一天，那曾经光彩照人的面容都要衰老一分，幸福的蜜月时光又能在这痛苦与无聊的岁月下支撑多久呢？

詹姆士开始有些憎恨起自己的妻子，如果她没有生病，如果她没有迅速衰老，如果她还拥有健康的身体，那么一生中最幸福的时光就不该刚刚开始便迎来结束。但是，在几年之后再度回想起来，一切恨意与痛苦都已渐渐远去，只剩下无法忘怀的深爱与悔恨，沁入骨髓，无法自拔。





失去玛丽的几年之后，詹姆士在寂静岭的浓浓雾气中遇到了玛丽亚，那是一个和昔日的玛丽一样年轻美丽，却拥有玛丽所没有的健康身躯与诱惑风情的女人。她比玛丽更加妩媚妖娆，穿着性感的紧身短裙，除了容貌之外几乎没有任何相似之处。

这不就是他多年以来的梦想吗？

但是，当詹姆士注视着玛丽亚的时候，在那健康而红润的脸颊后，总是有一个模糊的影子渐渐升起，而那个影子，才是他真正难以忘怀的女人。

在玛丽亚因为身体不适而和詹姆士暂时分开片刻之后，詹姆士再次将她误认成了玛丽。

"不管怎么样，看到你安然无恙我很高兴。"发现了自己的错误后，詹姆士只是轻描淡写地回应道。

而此时，那个一直无比妖娆，看上去唯利是图的玛丽亚却第一次愤怒地大吼出声。

"'不管怎么样'？什么叫'不管怎么样'？我几乎在那里死掉，为什么你不来救我？你所关心的只是那个死去的妻子！我这辈子从来没有这么害怕过！你不能这样对我……留在我身边，不要离开我，你该照顾我，好吗？"

在第一眼见到玛丽亚的时候，很难对这样一个女人产生好感，既因为她谜团重重的背景和我行我素的外表，也因为她显然另有目的的出现和搔首弄姿的习惯，詹姆士显然也是如此。他并不太关心玛丽亚的感受，也没有过多感情的流露，即便是在看到玛丽亚对他彻头彻尾的依赖之后，也若无其事地选择了无视与忽略。直到最后，我们明白了玛丽亚只不过是詹姆士的潜意识幻想出的假象，为了詹姆士的自责，一次又一次地在三角头的长矛下命丧黄泉，而她对詹姆士那难以自制的感情，居然出自本能，从一开始就没有带有任何虚假。

至于那场玛丽亚歇斯底里的发怒，则成了整个游戏中最无奈的画面之一。







2007年度好莱坞动画长片巡礼

自去年撰文《2006年度好莱坞动画长片巡礼》之后，今年本人又斗胆把2007年度的好莱坞动画长片说上一说。讨论范围仍是锁定在“2007”、“好莱坞”、“动画长片”这三个关键词的交集，不过今年还有一部比较特殊的影片，即《我在伊朗长大》，该片虽然是法国出品，但已经正式在美国上映，而且还是2008年“奥斯卡最佳动画长片”的三部提名动画之一，因此列为本文介绍的作品之一。

虽然2007年好莱坞动画电影在数量上略少于2006年度，但大作动画，或是受关注度高的动画数量丝毫不少于2006年，在2007年全球电影票房榜的前10名当中，就有3部电影是本文所要介绍的动画，它们分别是《史瑞克3》、《美食总动员》和《辛普森一家》。

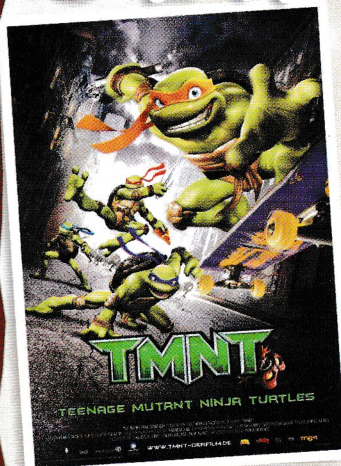
注1：老规矩，笔者以伟大的人格担保，本文内容不涉及剧透，请放心阅读。

注2：文中对影片画面以及故事的评分纯属个人观点。其中画面一项是画面素质与角色设计两者的综合分。(两项指标并非完整代表影片的综合水平)■文／长心虫

2007年度好莱坞动画长片票房排行榜

排名	片名	发行商	全球票房	美国票房
1	史瑞克3	派拉蒙	7亿9780万美元	3亿2270万美元
2	美食总动员	迪士尼	6亿2030万美元	2亿0640万美元
3	辛普森一家	福克斯	5亿2660万美元	1亿8310万美元
4	蜜蜂电影	派拉蒙	2亿8170万美元	1亿2650万美元
5	贝奥武夫	派拉蒙	1亿9540万美元	8220万美元
6	拜见鲁滨逊一家	迪士尼	1亿6910万美元	9780万美元
7	冲浪企鹅	索尼	1亿4950万美元	5890万美元
8	忍者神龟	华纳	9500万美元	5410万美元
9	我在伊朗长大	索尼	1610万美元	230万美元

忍者神龟





忍者龟的造型与动作场面对得起龟迷！

原名：Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT)
首映日期：2007年3月23日
画面：★★★★
故事：★★

不管看没看过原作动画，每个资深的电视游戏迷都会对小时候玩过的《忍者神龟》（以下简称《TMNT》）游戏留下深刻印象。而这样的作品，能够采用业界最顶尖的CG技术，制作出一部全CG动画，这对于现在已是成人的玩家可以说是幸运的。

《TMNT》最早是由皮特·拉尔德和凯文·伊斯特曼于1984年共同创作的系列漫画，这套前所未有以变异的海龟为主角的超级英雄漫画立即风靡一时，并于1987至1996年间共推出10季电视动画片，打破纪录成为当时美国历史上连载时间最长的卡通片，（1998年这一纪录被《辛普森一家》打破）而这样的绝妙题材，更由新线公司于1990年至1993年期间，连续制作了三部《TMNT》真人电影。从最初动画版推出至今，已经过去20年了，当年看动画的孩子已经全部长大成人，而如今的新版《TMNT》漫画也更加迎合青少年的审美，画面比以往更为黑暗，神龟们也明显地更酷了。终于，是时候推出一部打开新篇章的电影了。

《TMNT》CG电影可以说具有里程牌级意义，回想一下，以前好莱坞曾经出现过这样以耍酷的角色为主角的CG电影吗？完全没有。而且《TMNT》还破天荒地把香港动作片中的武打动作添加到电影当中，其打斗动作甚至丝毫不逊于真人电影中的武打，尤其是其中一场雨中对决，更是酷到让人尖叫。

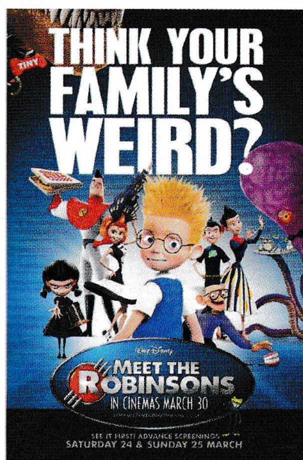
对于华人而言，《TMNT》的里程牌级意义远不止于"酷"字。《TMNT》还具有不一般的意义，因为这部CG电影是完完全全由香港意马公司制作的，在超过370位工作人员中，有大约300人在香港工作，另外70人则驻守在洛杉矶，这是好莱坞第一次出现用这种"远程"的方式在两地制作同一部影片。而沿用《TMNT》这样由好莱坞负责前期，香港方面负责实际制作的模式，意马还将给我们带来另外两部CG电影，一部是《科学小飞侠》（源自上世纪70年代初的日本电视动画《科学忍者队》），一部是《铁臂阿童木》，这两部电影都将于2009年内上映！

说回《TMNT》，电影中不论是CG画面素质，还是角色的动感，可以说都达到了世界顶级水平，丝毫不差于其他好莱坞CG电影，例如神龟们在纽约市飞檐走壁的场面，就很符合人们的期待。意马其实不是大家想像中的CG动画界新手，早在2000年，意马就开始制作CG动画，并推出过多部电视剧，其中2002年的《时空冒险记》（共26集）是他们之前的代表作，而《TMNT》的制作也早在2005年就已经开始了，在经过2年时间的艰苦制作后，终于让这部动画作品的素质无愧于《TMNT》的名字！

但毕竟对于意马公司以及导演凯文·门罗（美国人）来说，制作一部好莱坞级电影都是他们的第一次，也因此《TMNT》有一些瑕疵，尤其是故事方面，虎头蛇尾的感觉比较明显。但我们相信意马公司未来的作品能够更加完美。

最后，值得一提的是，《TMNT》还请到了章子怡来配音，电影中那位酷而性感的"鬼脚忍者"的女头领就是她了，而且中文配音也是她（还用说吗……）

拜见鲁宾逊一家



原名：Meet the Robinsons
首映日期：2007年3月29日
画面：★★★
故事：★★★

这部迪士尼本厂动画部门制作的最新动画片《拜见鲁宾逊一家》，曾经因为前段剧情过于老套，再加上画面并不算漂亮而让我差点打不起兴趣往下看。由此也反映出，曾经的动画霸主迪士尼在3D动画时代出品的动画已经不再是业界注目的焦点。而且相较之迪士尼在2005年制作的上一部CG动画《小鸡快跑》全球3.14亿美元的票房成绩，本片全球票房又缩到了1.69亿美元。

其实迪士尼的CG动画作品虽然技术上严重落后于《美食总动员》与《史瑞克3》等片，但在影片的创意层面，凭迪士尼几十年的动画修为，多少还能够反映一些在新片中的。例如插曲的合理使用、温馨的故事主题，以及对制造大量笑弹的配角军团的塑造等等。

未来会是什么样子的，这一直是我们最热衷于想像的，而之所以说本片具有天马行空的想像力，是因为《拜见鲁宾逊一家》通过鲁宾逊一家，为我们展现出意想不到的一种未来世界。这里所展现的未来世界，并不是你想像中的那样机械感十足的未来，而是相当充满童趣、怪趣，甚至可爱到你的想像力极限的那种未来世界。鲁宾逊一整家子的人，也是形形色色，个个都疯狂到超乎你的想像。

影片的节奏很快，虽然一开始略有俗套之感，但从中段开始渐入佳镜，既搞笑，又紧张。而且不断有充满想像力的事物出现。到了结尾，你会感叹影片剧情的巧妙安排，并因此而受到感动以及激励。



多一点耐心，精彩在后面！

史瑞克3



原名：Shrek the Third
首映日期：2007年5月18日
画面：★★★★
故事：★★

《史瑞克》最早出自1990年出版的童书《史瑞克！》，作者是61岁起才开始进行童书创作的著名漫画家威廉·史塔克(William Steig，2003年去世)。当时谁也没有想到，《史瑞克》会成为娱乐史上最成功的系列动画电影——三部电影光是全球票房就达到22亿美元，前两集的DVD更卖出了数千万套……

第一部《史瑞克》无疑是无上经典，它能获得2002年奥斯卡的最佳动画长片奖也让人毫不意外，正是依托《史瑞克1》的人气累积，《史瑞克2》的全球票房收入一举爆发，由第一集的4.8美元直接提升到第二集的9.2亿美元！而如今尽管《史瑞克3》频频遭到负面评价，但依然有8亿美元的全球票房进帐。

谈论《史瑞克3》，笔者并不会为它的负面评价平反，而是希望和大家一起较全面地了解它。要说"史瑞克已死"，首先从"什么是史瑞克"说起，史瑞克的最大精髓就是又毒又损又可爱的精神，而且要恶搞传统童话，并颠覆一切。然而我们再看看《史瑞克3》中史瑞克的表现吧：一个正在经历"中年危机"、一本正经、回归主流的男子……角色的个性可能只是电影的一方面，但《史瑞克3》的故事创意也已经跌进了谷底，故事中的几个转折竟然都是依靠一番说教来完成……当然了，必须说，这部电影仍然具有一定观赏价值。虽然主角和主线故事了无新意，完全不得《史瑞克》的精髓，但故事的辅线以及一些配角的表现却继续扛起了"史瑞克精神"的大旗，也因此让这部电影不至于一无是处。这支依然出彩的配角军团中，最出彩的就是不能说谎，但却可以忽悠的木偶人皮诺曹，以及外表可爱其实可怕的"欲望绝情"公主队。

其实看《史瑞克3》，更多的也是因为对前面两集的爱，以及本片中依然存在的明星配音阵容。请明星配音是梦工厂动画历来的传统，《史瑞克》系列也一直都有着华丽的配音阵容，而且当中的角色设计和配音明星的真实背景还有很大的关联，这一巧妙的设计至今仍在发挥着作用——贫嘴的驴，配音者艾迪·默菲不论在电影中还是现实中都非常贫嘴，而且也是黑

史瑞克已死，但票房依旧



的(我为什么要说"也"？)，贫嘴驴在动画中是又说又唱，而艾迪·默菲也的确能说会唱也会跳。至于史瑞克配音者麦克·梅尔斯，他在代表电影《王牌大贱谍》系列中的经典造型之一就是光头傻BOSS，(绿怪也是头上无毛一族)；靴子猫则是大帅锅安东尼奥·班德拉斯配音，他的经典电影形象自然就是"佐罗"，佐罗的一些特征也就成了靴子猫的特征。还有为绿怪女配音的卡梅隆·迪亚兹，以及本集新加入贾斯汀(当前美国最红的歌坛小生，为亚瑟王子配音)等等，其实还有很长一串的其他明星配音的名单，这里就不一一列出。

看点方面，除了出彩的配角以及巧妙的配音设定以外，还有就是依然处于业界顶尖水平的CG技术，但对于现在的观众来说，这已经无法构成很大吸引力了。再有就是……DVD版那令人惊艳的菜单画面？我买过《史瑞克3》的D9，第一次把碟放入DVD机后出现菜单时，我感叹，这菜单制作得太棒了！看过一次电影，重新回到菜单画面，我再次感叹，可惜了，这么漂亮的菜单……

最后再顺带一提，片子的配乐是哈里·格雷逊·威廉姆斯(Harry Gregson Williams)制作的，他就是"《潜龙碟影》系列"的音乐制作人。



冲浪企鹅

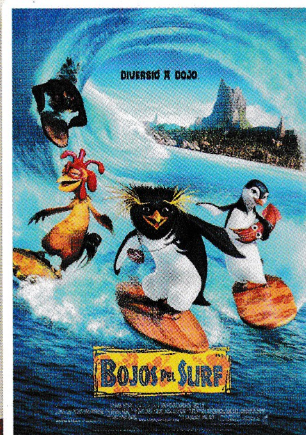
原名：Surf's Up
首映日期：2007年6月8日
画面：★★★★
故事：★★★

假如你觉得《快乐的大脚》以及《美食总动员》这样的动画太"温存"了，那么你或许就会对《冲浪企鹅》感到满意。因为如果要将《美食总动员》定位为儿童动画，那《冲浪企鹅》就应该算是少年动画(这部影片本身也是的确属于"PG，家长指引级")。

这部影片不论是题材，还是表现形式，都是针对于青少年目标的。首先是题材——本片算是CG动画第一次表现冲浪，而冲浪自然不是儿童所能够向往的；其次是表现形式——主角本身是一位少年企鹅，其举止可以说有着典型的青春期叛逆特质，他的话语也是时下少年学生喜欢用的一些耍酷的口头禅，而且时常有一些出格的话语和举止，这些要素在"纯儿童"片是绝不可能出现的，但少年及成人看着却觉得蛮过瘾。

作为CG动画冲浪第一片，《冲》片可以说不负众望，阳光与沙滩本身就是一个非常讨好的画面，再加上制作组不凡的CG制作力，这里的冲浪胜地风景绝对是醉人的。在最关键的冲浪场面的表现上，《冲》同样创造了史上最美丽的浪中遨游场面！而且《冲》还凭此顺利地从几近全奖制霸的《美食总动员》手中夺下一座很有分量的安妮奖——最佳视觉效果奖！

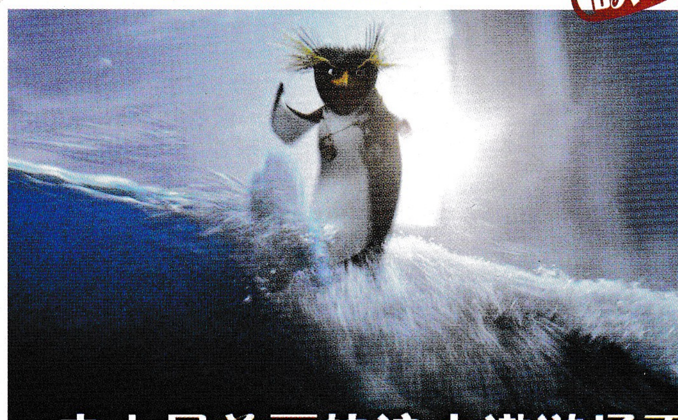
《冲》特别值得一提的是配音，主角科迪的配音是希安·拉博夫，这位于1986年出生的哥们儿是典型的美国80后代表，同时也是2007年全球走红最快的男星(没有之一)。2007年，他接连主演了三部电影，第一部是年初大受好评的《后窗惊魂》，第二部就是《冲》，第三部则是名字如雷贯耳的《变形金刚》，而2008年，他将与哈里森·福特共同主演《夺宝奇兵4》。(他还能再红点吗？)从一开始，希安就具有非比寻常的喜剧



天分，他的话语有如邻家男孩一样自然随意，然后不经意间让你大笑不止，不论是《冲》中的科迪，还是《变形金刚》中的山姆，都充分发挥了他在搞笑方面的掌控能力。

尽管《冲》是一部又酷又美又搞笑的作品，但也有令人遗憾的地方，尤其是采用企鹅作为角色这一点，因为前几年的电影中实在太多企鹅了，再加上2006年底刚刚有一部同样以企鹅为角色的，而且同样为CG动画的《快乐的大脚》在人们面前又唱又跳，所以严重审美疲劳的观众们自然不可能会对《冲》表现出太大兴趣；另一处令人遗憾的是《冲》的角色造型设计，片中企鹅以及其他动物的造型，既想借用动物的可爱，又想让它们符合青年少的审美，结果角色造型不但无法吸引儿童观众，青少的观众看着也不觉得酷，定位的模糊最终导致角色造型的尴尬评价。所以说《冲》能够在这种情况下在美国收获近6000万美元的票房倒也不容易。

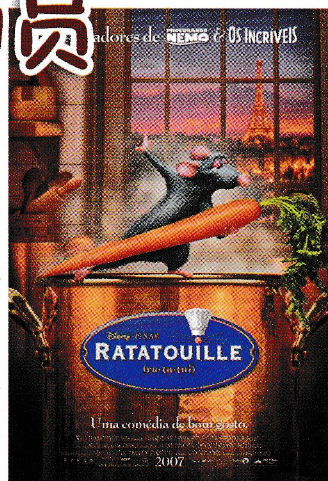
如果排除内容撞车与角色造型的不足这两方面，《冲浪企鹅》还是一部很有特色动画电影。除了冲浪这一特色外，影片还时常假借纪录片的形式来发展剧情的，这让影片更具有了与众不同的“笑果”。



史上最美丽的浪中遨游场面！

美食总动员

原名：Ratatouille
首映日期：2007年6月29日
画面：★★★★★
故事：★★★★



皮克斯动画在题材上的选择一直不愧对他们现在的CG动画界老大的身分，从玩具小人、怪物、海洋生物、超级英雄，到2006年的赛车，再到2007年的老鼠加美食。单是他们选择的题材，就已经足以让人异常期待。其实对于中国人，《美食总动员》(以下简称《美》)另有一份熟悉感，因为在这之前，周星星的《食神》就已经深入人心了，而这部《美》则可以称之为老鼠版的《食神》，你不信，两部影片有不少异曲同工之妙，不然你先听听这句台词：“人人皆是食神，包括老鼠。”

《美》是这几年难得一见在评论界获得众口一致肯定的动画，在获得奥斯卡最佳动画长片的小金人之前，我们先来看看它在被称之为“动画界的最高荣誉”安妮奖的得奖情况——获得10个奖项(安妮奖总共只有14个奖项)，其中“最佳动画长片”是不用说了，艺术层面的奖项包括：“最佳导演、最佳编剧、最佳音乐、最佳艺术指导、最佳角色设计”；技术层面的奖项也有“最佳角色动画奖”，甚至连“最佳配音奖”也一概被《美》中的史老板(欺负男主角，黑黑矮矮的那个老板)抢走；而且还没完，“最佳动画短片”也是属于《美》的，《美》相关的短片是《你的朋友，老鼠》(你可以在《美》的DVD中看到)。

观察一下上面罗列的所获奖项，你会发现，其实动画片成功与否，最主要的还是其在艺术层面的成就，其实3D卡通式CG动画发展到今天，在技术上已经不再需要有太大的突破，人们现在的关注焦点更多还是在于作品本身，而不是动画技术了。(当然了，如果是以完全模拟真人画面为诉求，而不是卡通式画面，那就还有待技术方面的突破)

其实皮克斯的动画保持着很多特点一直没有变化，例如极具亲和力的主角、色彩鲜艳的画面，以及让人从心底里感到亲近及舒心的主题等。而相较之梦工厂等其他制作组的动画喜欢暗含成人的话题(例如《史瑞克》以及《冰河世纪》，都有不少能让成人才能会心一笑的双关语以及暗藏的主题)的特色，皮克斯动画更多的还是只关注于老少皆宜的话题(皮克斯动画中《超人总动员》算是成人要素最多的一部了)；而且相较之强调喜剧要素，皮克斯动画更强调趣味性，因此有些皮克斯动画其实搞笑的地方并不多。而这部《美》同样属于喜剧要素并不是很足的动画，但栩栩如生的人物形象和有趣的故事还是能够抓住你一口气从头看到晚。

趣味横生的细节让许多皮克斯动画堪称为艺术品，在《美》中，老鼠与人类角色“会说话”的眼睛就令人惊叹，眼部动作是影片导演布拉德·伯德制作《美》的重点之一。只要眼睛有神了，那么角色的表情也就自然而传神了，而到位的表情，无疑就很容易让观众有代入感，这也是为什么你在影片中看到雷米惊恐的眼神时，会不由自主地跟着他一起紧张。另外，这次的主题是美食，影片除了对法国美食到位的表现之外，也有一些让人拍案叫绝的创意，例如开场雷米在描述食物的味道时，用了一些虚拟图案来表达味道，简直妙到让人击掌。这段用视觉来表达味觉的经典片断，甚至让我想起了《食神》中那个肥老大第一次吃到撒尿牛丸时出现的“美妙”的虚构画面……

很多人都说《美》的国语配音不错，也的确是，而且国配还大胆对台词进行“本土化原创”，但是——仍然无法与原版台词与原版配音的绝妙相提并论！你只要听过原配，对比之下你就会发现原来配音还可以达到这么高的层次，你也会了解，原配才是真正下足苦功的制作。

尽管有无数媒体、无数人对《美》一股脑地赞誉有加，但也不得不指出，《美》并非完美，以往的皮克斯动画，每个配角都个性十足，让人印象深刻，但可惜《美》除了几个主角，很少具有鲜明个性的配角。而且影片选择美食为题，但比较可惜没能花更多的篇幅深入美食，哪怕是让大家对法国美食多一点了解也好啊，惟一对美食进行一番介绍的片断竟然只出现在影片上映之前的一部宣传片中，可惜。

这片子的英文名字起得很巧，Ratatouille在法语中是指一种蔬菜杂烩，也是影片中的一道关键菜，但当中又包含了Rat(老鼠)这一词。我想大家跟我一样，有机会的话，会去尝一尝Ratatouille的味道的。

只要用心，人人都是食神！



“三倍于电视版的片长，却花了我们几百倍的制作时间。”

辛普森一家

原名：The Simpsons Movie
首映日期：2007年7月27日
画面：★★★
故事：★★★★

抛弃一切你对动画的惯性思维来看这部电影，不论是2D的还是3D的。在3D动画已经成为主流的今天，有这样一部非3D，而且还刻意把角色画丑的2D画面，这就是《辛普森一家》。

但这部胆大妄为的动画其实却是今年所有动画电影中资格最老的一部。从1989年开播至今的电视动画《辛普森一家》早已成为美国电视史上播放时间最长的动画片，更被《时代》周刊等权威刊物评为上世纪90年代最优秀的情景喜剧之一。18季，400集以上的“悠久历史”，也让《辛普森一家》在美国家喻户晓，而且在全球范围内英语国家中知名度也非常高。但令人惊讶的是，这样一部重量级的动画片，诞生近20年，之前竟然从来没有被搬上大银幕。这也能够部分解释这部画面简陋的2D动画的全球票房竟然能够达到令人咋舌的5.27亿美元。

但《辛》真正达到这么夸张票房的真正原因，还是在于《辛》的剧本，基本上，这样一部视画面为“臭皮囊”的动画，剧本就是它一切。浅显地说，《辛》是一部荒唐搞笑、喜欢恶搞流行事物的动画，绿日乐队、汤姆·汉克斯、阿诺州长、哈利·波特、《蜘蛛侠》、《快乐的大脚》等，都是它在影片中含沙射影的对象，而荒诞无厘头的剧情，有时更让你无奈到傻笑，心中默念：“这样都可以？”如果较深入一点地说，《辛》则是一部美国人拿自己开涮，毫不留情地嘲笑自己的闹剧，片中除了讽刺美国文化和生活方式以外，还嘲笑美国社会的种种问题，例如环境污染，而嘲讽政府的无能更是不遗余力。这样一部嘲笑美国的电影，美国人爱看，全球人民更爱看，也因此《辛》除了在美国大卖以外，其在美国以外的票房也达到美国的两倍。（美国1.83亿，美国以外3.46亿）

这样一部几乎每个细节剧情都具有隐喻同时还尽可能地搞笑的剧本，绝不是一两个编剧偶尔灵光一闪拍拍脑门想出来的，而是一整个编剧团队的呕心沥血之作。事实上，早在第一季电视版《辛》播出时，电影公司就和动画制作人就洽谈要制作成电影版，但制作方不想草率行事，他们一直等到十几年后，积累了足够多的合格编剧时，才开始一边继续制作TV版，一边进行电影版的创作，但好不容易才有的剧本，又经过了编剧组整整2年时间的修改，才最终成形，中间差不多出现过100个版本的剧本……有制作人曾经这样说过：“虽然这部影片的片长只是一集电视剧的三倍，但却花掉了我们几百倍的时间。”



不过把话说回来，《辛》其实也没有前面所描述的那么具有颠覆性，剥去荒唐噱头的外衣，《辛》其实还是具有一个非常主流的故事主线的……

蜜蜂电影



原名：Bee Movie
首映日期：2007年11月2日
画面：★★★
故事：★★★

很多人都喜欢《六人行》，但其实在《六人行》之前，还有一部被奉为经典的情景喜剧《宋飞传》，而且这部于1990年到1998年间播出的情景喜剧在结束之后仍不断被重播，并被授予各种荣誉，例如美国著名的电视杂志《TV GUIDE》在2002年评选史上最好的50出电视节目时，就将《宋飞传》评为第一位！而杰瑞·宋飞就是这部以自己名字命名的喜剧的制作人、主编剧及主演。宋飞的拿手好戏就是单口相声，不论在剧中，还是在剧外。而我们要谈论的动画《蜜蜂电影》同样是宋飞的又一出个人秀，只不过披上了蜜蜂的“马甲”。

首先作为一部动画，《蜜蜂电影》在画面上还是合格的，借助梦工厂曾经制作过《史瑞克》与《马达加斯加》的强大团队和CG技术，片中呈现出蜜蜂世界鲜艳的色彩以及亮丽的画面，而蜜蜂在城市上空飞行的场面，也让人身临其境，陶醉其中。

但既然《蜜蜂电影》是由宋飞担任制作人、编剧以及主演，影片自然极尽宋飞的个人特色，片中的主角小蜜蜂贝里就是宋飞的化身，他在片中滔滔不绝地说俏皮话，不断地引用现实中名人的花絮来产生笑料，而且还有大量名人客串本片，例如超级大腕奥普拉·温弗瑞（美国最著名脱口秀主持人）及拉里·金（美国著名综艺节目主持人）。但对于小孩而言，这些人的出现并没有什么了不起的。而对美国文化并不感冒的外国观众，宋飞的俏皮话同样起不了“笑果”，而且还会对外表可爱的小蜜蜂却发出宋飞那样中年男子的猥琐声音感到不解。

也就是说，这部外表可爱，而且以孩子为宣传对象的动画，实质仍是一出由成年人讲笑话的单口相声。因此在孩子们被“骗进”影院之后，除了一些怪趣的场面让全场人一起笑以外，还有不少时刻是只有带孩子进场的老爸们开怀的笑声。

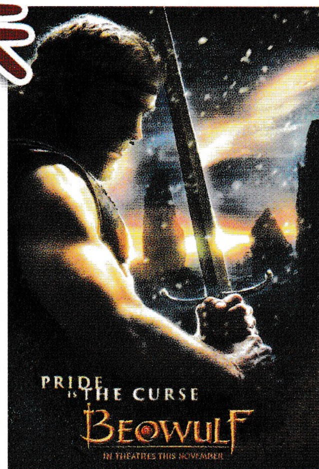


喜剧明星杰瑞·宋飞的单口相声的“马甲版”！

贝奥武夫

原名： Beowulf
首映日期： 2007年11月16日
画面： ★★★★
故事： ★★★

在谈论这部影片之前，首先来了解一下我们的导演有多强大吧。罗伯特·泽米吉斯(Robert Zemeckis)，1985年至1990年间的《回到未来》三部曲就是由他执导；1995年，他导演的《阿甘正传》夺得奥斯卡最佳影片、最佳导演、最佳男演员、最佳改编剧本、最佳剪辑和最佳视觉效果6项大奖；2000年，他所执导的《荒岛余生》仍在全球创下4.3亿美元的票房成绩；2004年，与汤姆·汉克斯继续合作CG动画《极地特快》，这是他第一次让近乎于真人的CG人物在银幕上表演。老实说，在电影上映前，笔者当初也一度认为汤姆·汉克斯是以真人形态出演。而这种情形，又再次发生在《贝奥武夫》身上，只是这次不再是儿童CG动画，而是一部完全可以称得上是"很×很××"的



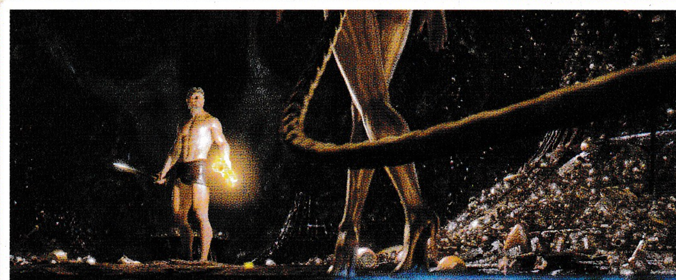
面向于成人的CG电影。(尽管影片的评级只是PG13)

可以看得出，罗伯特导演和我们一样热爱华丽的画面，而且他将这份喜爱发挥到顶峰。很多人在纳闷为什么罗伯特不直接选用真人演出，这样效果可能并不一定会比CG效果差，至少人物表演不会有假的感觉。殊不知这部影片的实验性意义远大于电影本身。要说华丽，好莱坞几个最爱画面特效的导演早已把目光盯向未来的趋势——4D立体画面，尤其是创造了有史以来全球最高票房的《泰坦尼克号》导演卡梅隆，他正在制作的两部片子《天神降临》与《铳梦》全部是基于4D立体画面的。而CG动画比起真人摄影，无疑更容易制作出4D立体效果——《贝奥武夫》正是一部全程支持4D效果的影片！(目前为止真人电影的IMAX立体版都只是部分场面是立体的)当然了，你必须到IMAX影院才能够欣赏到这个巨幕版的4D效果的影片。诚然，拥有着大量出场人物的《贝奥武夫》在表现人物表情以及一些动作场面上仍有很多"不够真实"的地方，但拜CG的优点所赐，它却让战斗场面、飞行场面和远景镜头等等都充满了迫力！

故事方面，在如今奇幻片略有些泛滥的情况下，《贝》选择改编古老的叙事史诗，然后编剧们再根据他们自己的想像，"真实地还原"贝奥武夫所应该具有的残暴故事。

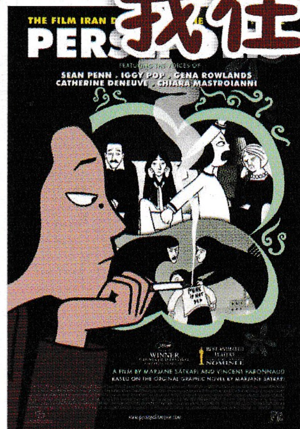
至于两位巨星——安吉利娜·茱莉与安东尼·霍普金斯的出演，则保证了这部具有实验性意义的电影不至于在票房了遭受失败。尤其是安吉利娜·茱莉，在片中几乎全裸的画面描写，直看得男性观众血脉贲发，甚至安吉利娜本人都觉得场面太大胆了……

影片没有在艺术性方面太过刻意，但大量新技术的使用，CG人物更为真实的表演让这部影片具有技术上的不凡意义。只是这样一部以立体感觉为主诉求的电影，国内很少有人能够一睹其真正的魅力。



实验性意义远大于电影本身

我在伊朗长大



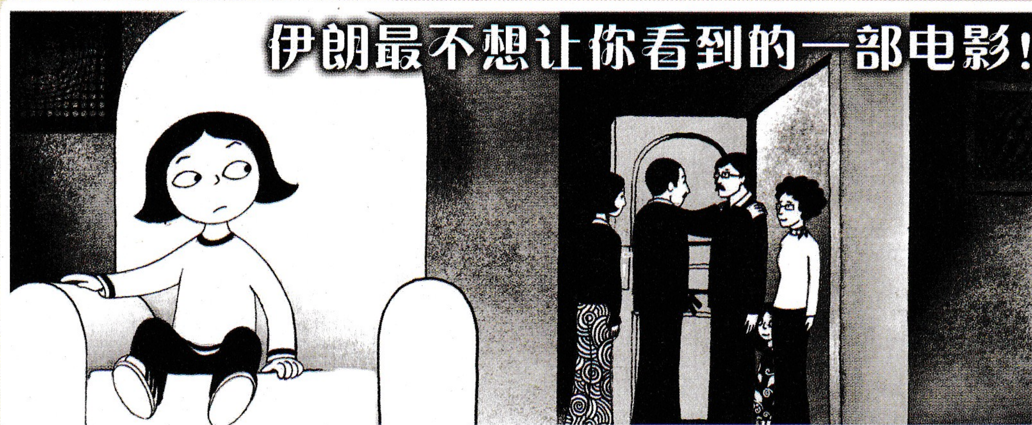
原名： Persepolis
首映日期： 2007年12月25日
画面： ★
故事： ★★★

从小到大，似乎伊朗就是一直是政治新闻节目中的焦点，而且年年如此。伊斯兰极端分子、恐怖主义、宗教狂热，这个文明古国的现代似乎没有片刻的安宁。可是伊朗真的如西方媒体描述的那样具有妖魔色彩吗？还是来听听一个地地道道的伊朗人是如何说的吧。

《我在伊朗长大》正是一个伊朗女孩对自己成长经历的自述。成长于伊朗的画书作家玛嘉·莎塔琵目前在法国生活，她发现周围的人对于伊朗人的了解有误区，以此为灵感，她创作了一套四本的自传画书《我在伊朗长大》，并于2001年起在法国出版，随后这套画书迅速在欧洲获得多个大奖。而影片正是根据这套同名画书改编而成，并且由原画书作家玛嘉亲自参与执导。

《我》片虽然采用的是黑白卡通画面，但却以一个伊朗女孩的角度，对伊朗的现代历史(包括伊斯兰革命、两伊战争等)进行最直白的描绘，也反映了伊朗普通老百姓的真实想法。以往对战争进行控诉的影片故事通常都发生在二战或是更早的时期，但《我》片的大部分故事却是发生在上世纪70年代及80年代——现在很多年轻人都是和小女孩玛嘉处于同一时期长大的，片中也刻意表现当时世界上正在流行的一些事物，也正因如此，《我》片对于我们有着一种不一般的震撼效果。《我》去年中在法国先行上映后，随即获得了法国戛纳电影节的最高荣誉评委会大奖，而且还是2008年美国奥斯卡最佳动画长片奖的三部提名电影之一。(另两部分别是《美食总动员》及《冲浪企鹅》，最终《美食总动员》摘得小金人)

对伊朗的描绘其实只是《我》片的一部分，《我》的另一部分就是纯粹的主人公的成长经历，这部分同样毫不隐瞒，极尽直白，没有刻意的励志，也没有捏造的光明结局，有的只是主人公人生的暗淡曲折的人生真实记录，但这反而让《我》另添一份撼人的力道，同时引发大家的深思。至少，对于笔者而言，看了此片之后，庆幸自己处于一个自由的地方，更庆幸的是自己处于一个和平的社会。



伊朗最不想让你看到的一部电影！

2007年度好莱坞动画长片巡礼到此结束，我们明年再见！

这个有爱的世界
——2007年日本动画界回顾

2007年的日本动画界，可以用《幸运星》的泉此方那句名台词一言蔽之：有爱！

不管是国内外的业界或舆论乃至于观众都一致公认，对动画而言，2007是非常有爱的一年，两百多部的动画TV+OVA+剧场版，再加上层出不穷的改编真人电视电影，都分别从不同角度勇敢地挑战了编剧和监督到底有多想得开，审查制度到底有多想不开，以及观众有多看得开的程度。

它们之中的一些，投入市场宛若没水无痕，两集过后便无人问津，另一些则如同一石惊起千层浪，完结久矣还被观众津津乐道，甚至让制作公司热情高涨，要接连推出续篇把剧情再掰下去。不过无论一部动画的命运究竟是沉沦还是上浮，不论它究竟是落入垃圾界还是升格为神作，它作为一部动画诞生时就背负了身为勇者的宿命，为了拯救观众们荒芜的视野和空虚的心灵而勇敢地前赴后继着，因此不论结果究竟是成功或者失败，都应该对它们抱有敬意。

2007年的动画市场虽然没有达到风云变幻，形势莫测，就连业内资深行家都两眼一摸黑的程度，却也的确出现了不少对动画界而言甚为新鲜的存在，它们让这一年的荧幕变得非常热闹，却也自有其作为新鲜事物的尴尬之处。2007年在制作上俨然神作的作品为数不少，但是真正能够达到不朽的却又有几何？2007年是改编真人电影的风潮盛行的一年，而动画人们也不甘寂寞，惹来桃花满袖。

在此我们历数这些可能被铭记也可能被遗忘的名字，献给有爱的2007，献给这个有爱的世界。

■文／懿格格

看也得看，不看也得看——2007动画盘点评析

在累积数量已经可以用浩瀚一词来形容的年度动画中，总会有那么几部，是你无论用什么姿势来助跑、借助什么道具支撑、先天条件好到什么程度都无法跨越和逃避的，哪怕你为了和自己过不去发下毒誓不看它，都一定会听说它，它们或者独树一帜，或者非常直接地代表了整整一个动画群体的类型。

它们或者隐含着一种怀旧的情结，或者意味着全新的可能性。

TV战报

幸运星

京都动画继2006年统治了世界的《凉宫春日的忧郁》之后，继续将"脑残"风格发扬光大的又一力作，故事内容一言蔽之：以一个深度OTAKU女高中生为核心，描述一群少女们最平凡的日常生活。

《幸运星》故事内容的无逻辑性可谓是登峰造极，达到了你想要认真去考虑都无从入手的地步，而它比《凉宫春日的忧郁》更上一层楼的地方也正是在于此：它的整部影片从头到尾都和"情节"两个字没什么关系，组成它画面内容的全部都是最平凡不过的日常生活，以及少女们坐在教室里的闲聊等等，剩下的就全是自己公司动画的软硬广告了，出现这样的情况固然和它是从四格漫画改编而来的不无关



系，但是仍旧让人对京都动画省钱都省到剧本上了这一点给予满脸黑线……《幸运星》的故事细节琐碎到观众看完之后会觉得自己和“细节”二字从此有仇，当然它的两个片尾曲也被大家一脸黑线地广为传颂：前十三话只用了一张原画充作片尾曲画面，后面的则直接上声优们无剪辑无配乐无搭景的现场真人MTV，观众们就差没以为那是现场直播的了……

当然，说到《幸运星》这部动画就不能不提它的其中一名声优白石稔，他不仅用原名出现在动画中扮演路人甲，在附属频道中扮演菜鸟主持，在第二弹片尾曲中更是直接献影献声，配合动画的恶搞情节全面恶搞了自己，向世界宣示了日本声优独有的伟大献身精神……

在短短的两、三话播映之后，《幸运星》就迅速征服了大批观众，影响力在完结数月，无数新作冲击之下都没有丝毫的动摇，可见其成功之处，而整部作品的灵魂人物，女主角泉此方，也迅速跃升为宅人的代表，秋叶原的女神！散发着OTAKU的光芒照耀四海，“贫乳是稀缺资源”、“要有爱！”等等动漫语句也经由她之口开始广泛流传。

对动画业界来讲，《幸运星》的出现就和去年的《凉宫春日的忧郁》一样，为一种新鲜的动画制作方式创造了前提，当然，对其他的动画制作公司甚至京都动画自身而言，想要再度拷贝这种经典模式，也是一个非常有难度的挑战。

反叛的鲁鲁修



CLAMP人设，这几个字是让《反叛的鲁鲁修》在放映之前就备受瞩目的最初前提。宣传攻势如火如荼，让人不由得能嗅出几分CLAMP的商业经营之道，可以说是未映先热。

但是在上映之后，各方对它的注目就并不仅仅停留在出自以抢钱为毕生己任的那个组合所描绘的纤长手足上了，《反叛的鲁鲁修》总体水平在同类动画中无疑是很高，加上其强烈的宣传攻势，一直保持着超高的人气，而眼看呼之欲出却始终未见身影的第二部，也是吊足了观众的胃口。

首先从故事的构架来看，鲁鲁修所选择的背景题材相当耐人寻味，日本被侵略，进而被剥夺了国名和旗帜的设定一度在亚洲各国的观众之间引起了非常激烈的讨论。其次从影片类型上来看，这部动画俨然走的是真实系机体格斗路线（也就是动漫迷之间所谓的“萝卜片儿”，萝卜＝机体），然而它的机体设计出炉之后，各界反应却也是褒贬不一，论战不止。最后放眼到故事情节上来看：以男主角鲁鲁修为了（1）探索母亲被杀的真相，（2）向冷酷无情的父亲也就是布列尼塔皇帝复仇，（3）为自己的妹妹娜娜莉创造一个可以幸福生活的世界，这三个目的为主线，展开了以布列尼塔军、黑色骑士团、阿什福德学院等位于第十一特别行政区的不同环境为舞台的庞大故事，剧情有很大的戏剧张力，但是制作公司在这一点上的把握却不甚到位，故事到了后期出现了许多硬伤，过于突兀的转折和明显失常的节奏都让影片失去了原本应有的水准。

《反叛的鲁鲁修》另一个备受瞩目的特点就是它对于很多经典之作若有似无的拷贝再现，虽然美其名曰“致敬”，不过个中滋味，当然就是如人饮水了。

而不管论战和感受的结果究竟如何，我们可以确定的是，2007年，《反叛的鲁鲁修》成功地成为了所有人都无法回避的一个名字。

高达00

所谓无独有偶，2007年最具强档气势的《反叛的鲁鲁修》与永恒的经典“高达”系列又一成员《高达00》同样都邀请了人气少女漫画家担任人设，如果说由日本少女漫画界宗师级的CLAMP担任人设的《反叛的鲁鲁修》是在打人气牌的话，那么系出正统高达，却邀请以一部耽美漫画《LOVELESS》走红的高河弓绘制人设的《高达00》，就是把目标放在话题性上了。

和《反叛的鲁鲁修》一样，从《高达00》的背景世界观设定和故事所围绕的主要国家概况上，都能够见到许多现实世界的影子，在过去一度被认为做是给小孩子看，脱离现实的造梦工厂的动画片，在近年来以自己的方式表达了对世界的关注。《高达00》虽然在机体上走着“超级系”（实现度低，空想成分占了主要部分的机体设定被称为“超级系”）的路线，但是它看似是以荒诞开头的故事情节，却有着非常严密的逻辑性和结构铺设，巨大的谜题和矛盾为整整五十多话的剧情投下了足够的悬念，也为将来的展开提供了充分的条件，从这一点上就可以看出出身经典的“高达”在整个制作上的把握并非其他作品可以轻易比肩的。

不过，也正是因为《高达00》背负着“高达系列”这个沉重的名字，才让它原本从设定到制作都均属上乘的水准受到了许多苛刻眼光的挑剔，因为除了许多在技术和设定上的全新尝试之外，这也是被称为“高达之父”的富野由悠纪第一次不担任监督的正统高达，所以作为“正统高达”的学院派属性就首先受到了残酷的质疑，另一方面它又承受着之前的两部《高达SEED》所带来的商业压力，处境可谓很是尴尬。

俗语有云，是骡子是马拉出来遛遛，目前放映还不到二十话的《高达00》虽然已经引起了广泛的话题，但是严格来说，它的剧情还尚未完全铺开，仍有许多暗哨在之后的情节中等待着我们，到底它是会不负高达的威名再一次书写神作的传奇，还是落入这些年来经典系列也难免出现的庸凡之道，仍旧要由接下来的故事为我们揭晓。



大剑

在原创动画的道路想要获得成功是如此艰难的情况下，大部分的动画公司还是会选择已经具备潜在市场性，比较稳妥的改编路线，而在如今游戏、绘本、轻小说甚至同人都可以拿来改编做成同人的同人这种形同战国乱世的情况下，由漫画改编动画算是最为传统也最中规中矩的一种改编方式，2007年的大人气动画《大剑》就是其中的一个突出代表。

故事讲述一群因为被植入了妖魔的血肉而变成金发银眼，为了对抗妖魔而被制造出来的背负着大剑的少女，她们被称为“银眼魔女”，为了从妖魔口中拯救普通的人类而奔波于脚下这片大陆之上。然而因为她们体内拥有妖魔的血肉，因此总是遭到普通人类的排斥和畏惧，少女们就这样怀着各自的悲伤和希望展开了带着血色的旅程。不论是从故事本身的设定还是从带着浓重冷金属感的中世纪欧洲风格的画面，《大剑》都会让人联想到另一部作品《剑风传奇》，当然相比后者不论是画面或者内容都只能用黑暗来形容，《大剑》都堪称是一部清新之作了。纤细的少女和巨大的佩剑，配合豪快的打斗和迅捷的动作，让这部动画在动作上有了值得一看的卖点，同时脚本上也高度忠于原作者八木教广的故事情节，把原作中的煽情段落完美还原，精彩再现，都让动画获得了较高评价，虽然最后很是仓促的结尾令之前高度还原原作而带来的许多伏笔和暗线不了了之，让人引以为憾，但是《大剑》的总体水准的确是超越了集英社近年的诸多由大人气作品改编而来的动画片。



比照连年以来改编动画中盛行的掺入原创情节却反而降低作品水准，流失观众的现象，不仅让人觉得对改编动画来说，原创的情节固然是决定该动画层次最关键的部分，但是在缺乏真正优秀的创意和可靠的脚本的情况下，还是老老实实地终于原作才是比较稳妥的做法。

寒蝉鸣泣之时・解



自2006年4月上映起就引起了广泛关注，虽然谁也没把它看懂，但是却莫名其妙拥有绝高人气的《寒蝉鸣泣之时》，终于在观众们呕心沥血就差没有把自己也给“绵流”了（影片中非常关键的祭祀名字，从宰杀祭品的手法中演化而来）以示虔诚的期盼下，带着与之前乌漆抹黑加腥红的基调略为不同的气氛，在2007年的夏天隆重登场。

作看《寒蝉鸣泣之时》的画面和人设，都让人无从联想到它的剧情所具有的复杂和深刻（笔者一度因为这个原因而险些与此等神作失之交臂），作为它改编为动画的原作游戏，据说其复杂程度在世界游戏史上都可以算是首屈一指，众多的线索和谜团交织让人如坠五里雾中，根据统计，对于原作游戏，真正能够完全破关看到最终结局的玩家，一万人之中只有一个！改编动画虽然不及原作这样教人伤透脑筋，但是它的复杂程度在动画片中也算是相当少见了，大部分的观众在看完第一部之后的感觉是要么是自己的脑子出问题了，要么就是这动画监督和脚本的脑子都出问题了……想要深入研究更是适得其反，越是投入其中就越是被错综复杂的剧情弄得脑子打结，而在这样扑朔迷离的情况下登场的解密篇，就像把观众纠结的脑髓重新解开并且理顺了一样，将前篇中的谜题和诡异一一道来，让观众感受到何谓守得云开见明月，柳暗花明又一村的真相大白。同时解篇对于社会对于人性，也相对以血腥和残杀占领了大部分眼球的前篇有了更加深刻的剖析和描绘，让人在恍然之余，从内心身处升腾起深深的感动和震撼。

因此，从《寒蝉鸣泣之时・解》开始关注这部作品的观众反而占了多数，更有在看了解篇以后回过头去重看前作的。尽管因为前篇中出现了大量血腥味浓重到呛鼻的场面，让《寒蝉鸣泣之时》饱受了非议，但是这并不能掩盖这部作品本身的深邃光华，它近乎直白的残酷，复杂到纠结的情节，加上最后打破黑暗，宛若一道光芒照进缭绕百年的血雾的最终希望，都让人回味再三。

不过在日本动画界中有一个固定公式，那就是人气基本上等于抢钱，因此虽然寒蝉第二季的收尾堪称圆满，第三季的放送却俨然已经迫不及待，宣传早早开始。

这一次，究竟是神作再演还是狗尾续貂，我们拭目以待。

萌单

在2007年的动画中有一个无法回避的词汇，那就是“卖萌”。流行就像一种突如其来的趋势，在2007年彻底地攻占着我们的视野，以《萌单》为代表的一系列作品，诸如《KANON》、《旋风管家》、《濑户的花嫁》、《健康全裸游泳部》到之后的《竹刀少女》等等。而卖萌的路线其实不外就是煽情和恶搞这么两条，当然也有不少作品两者兼修，以求最大范围的争取观众群，在此选择《萌单》作为代表，除了它的发行较早之外，也因为它是改编自在日本人气爆棚的英语单词教学绘本，它快得不可思议的动画化速度，充分说明了日本动画制作公司“只要是萌的东西就有商机，有商机我们就要拿来卖！”的强大商人魂……

《萌单》的故事内容和每一话的情节都非常简单，甚至可以说是低龄向，它的主要看点就在于LOLI女主角虹原茵可以及其他LOLI女配角永不间断的华丽变身，以及变身之后因为机缘巧合（为什么我在打出这四个字的时候好像听见了自己的良心哭着跑远的声音……）而出现的各式各样萌萌的养眼镜头。

当然为了配合整部动画的萌之气氛，从声优的选择到片头、片尾曲的选择都要符合萌的标准，说到这里还可以理所当然的看作是首尾呼应，内外调和……但是谁来告诉我整部动画中那个不断出现在学校、街道、甚至神社名牌上面的“萌”字究竟算是怎么回事啊！往好的方向想我们可以认为这是监督为了把“萌”之魂贯彻到底，但是也可以看作是他根本就懒得给必须要出现的地名做设定，直接一个萌字了事……（编：一定要说的话这也是一种萌嘛，你看开点好了……）

一定要给《萌单》或者同类的作品寻找一如《寒蝉鸣泣之时》那样的深邃内涵，基本上就和找茬没有多少区别，《萌单》的主旨就在于以轻松简单的剧情和引人一笑的场面来获得观众的喜爱，这类作品想要对它们形成一个大范围的追捧其实并不容易，但是在运作上只要把握得当，却基本上都是能够值回成本，再小捞一票的。



永生之酒

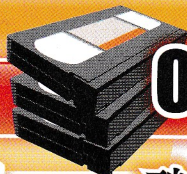
2007年是很让人玩味的一年，这一年无厘头、无情节、无逻辑的动画虽然层出不穷，泛滥荧幕，让人感到一股奶油蛋糕吃多时的窒息，但是另一方面，却也出现了不少优秀的小众型，剧情派作品。诸如《调酒师》、《黑之契约者》、《赌博模式录》等，这些作品虽然并不见得能延绵多少集数，但是制作却几乎都在水准之上，或者因为观众年龄层的设置、或者因为画风的另类等不同的原因，让他们的观众始终维持在一个有限的数量上，然而这一类作品却有一个共通的特征：只要看过的观众，就没有说不喜欢的。

《永生之酒》算是其中的翘楚，不过短短十三话，以一趟列车中的一夜进行主线，跨越了百年的时间，描绘了几十个角色，最难能可贵的是这些数量繁多的角色，还各自拥有着鲜明的性格，让人看完之后虽然觉得人数众多，却对每一个人都印象深刻。在短暂的时间里，《永生之酒》的脚本师将情节的严密紧凑安排到了让人喘不过气的地步，由轻小说改编而来的动画，完全保留了原作以平行交错的时空来讲述故事这一极具看点的手法，营造出了目不暇接的观赏气氛，围绕着"永生"这个概念层层铺设了交错的谜题和人际，每集都揭开那样一点点又掩盖了更多，这种高明的讲述手法，完全引起了观众的观看欲，而最后的收尾也拿捏得可以用漂亮来形容，可以说是一部非常难得的短小精悍、内容充实、而且善始善终的作品。

相比之下，《黑之契约者》虽然拥有更多的集数，但是它原本极具潜力的剧情在最后关头显得有些失控，未能维持在之前的水准之内，不但没有把谜题讲述清楚，反而让观众愈加云里雾里，不免略显败笔。

然而不论制作公司在小众型剧情派作品上面的尝试结果如何，对观众而言，能够看到业界对于这样的内涵之作始终有所投入，便也是一件幸事。





OVA扫街

鸦 -KARAS-

对2007年的OVA市场而言，这部作品是一个教人无法回避的名字，早在2005年就已经上映的它，带着一些尴尬和近乎壮烈的情结在2007年迎来了自己的收鞘。

《鸦 -KARAS-》作为龙之子40周年的纪念大作，一度以它精良得不可思议的画面征服了观众，采用了大量3DCG和多重特效合成运用的高端技术，让整个画面拥有一种接近真人影片的厚重质感，说得通俗一点，就是在一个格数的画面上砸下了比平时多三倍左右的钱……（一秒钟是24格，一部动画得有多少格你们自己算吧……）近年来在剧场版中都鲜少能够看到使用如此之大的手笔去进行特效处理的动画了。

如此制作当然是上映之初就为本片赢来了一片近乎膜拜的叫好之声，然而，在龙之子公司本身的自身运作已显困难的情况下，《鸦 -KARAS-》的精良无疑是成为了一把双刃剑，很快的，因为龙之子公司本身宣告破产倒闭，该片仅仅播映了三话就不得不被迫中止，然而，有着"制作经费不够的话就用黑白来充数吧！"等各种强大习俗的日本老牌动画人的执着和恐怖正是在这之后才被充分体现出来：他们居然依靠四面八方拉赞助，靠着借钱把这部动画拍完了！

当然，依靠筹款来勉强拍完的后面三话的画面质量，并不能和之前的制作相提并论，如果说这只是一部普通的制作较为精良的OVA那也就算了，然而它是《鸦 -KARAS-》。在普通动画中尚可一道、勉勉强强也就凑合过去了的画面一旦对比前三话那华丽得不可逼视的视觉效果，看起来就和FLASH差不多，这种前后质量上的巨大落差固然是观众们的遗憾，更是包含着动画制作人的无限怨念。

不管终末是否圆满，《鸦 -KARAS-》的城市传说毕竟已经画上一个句点，而龙之子的寿命也还是走到了尽头，然而就像那个肩头坐着百合音，始终向着城市在眺望的猎人一样，我们的期待并不会就此终结，在它们之前，在它们之后。



东京糖衣巧克力



曾经让人们怀抱着诸多期待和猜测，作为I.G二十周年纪念作品的《东京糖衣巧克力》在那张明艳的宣传海报公布的时候，就引起了一片诧异的声音。对于熟悉I.G的人而言，这两个简单的字母所代表的是机甲、人性、电子回路、冷色调、潜意识、未来、无机质的深沉感觉，不论关于是《机动警察》或者《攻壳机动队》的记忆，还是押井守等享誉国际的动画人为我们带来的触觉，都不曾有过如此明亮鲜活的色彩。

《东京糖衣巧克力》作为一部OVA只有短短的两话，而且这还是从两个人的不同视角讲述着同一个故事的两话，最让人哭笑不得的是，也就只是这么短短的两话内容而已，虽然不乏各种能够让怀旧派的I.G迷看过之后会心一笑的小型元素，然而有心的观众很简单就可以在这部作品中找到在观看《穿越时空的少女》、《秒速五厘米》、《蜂蜜与四叶草》等等作品时的感觉……当然，对于用豪迈到二十周年纪念大作来对时下正流行的柔情派、少女风动画进行尝试的I.G来说，我们不妨宽容一点，要知道制作一部优秀的动画并不是那么容易，要知道能够将这些作品的感觉得心应手的应用到自家的影片里已经属于难能可贵，要知道这可是靠做机器人动画起家、而且在整整二十年中除了机器人就几乎没做过别的动画的I.G啊！

当然，比起它的故事内容，《东京糖衣巧克力》的形式更加受到广泛的瞩目，除了它只有两话还敢自称是OVA，用了两话的时间却完全在讲述同一个故事等等特点之外，最值得一提的就是这两话内容的基调完全是来自于他们各自的片尾曲，也就是2005年走红于日本的歌曲《全力少年》以及当年曾感动了无数人的经典名曲《择日再相逢》，以这两首歌曲作为基调和线索的情绪贯穿了两集动画的始终，让人有了一种在观看两场精致连贯的MTV的错觉，而这恰恰也就是I.G所想要达到的效果。

尽管在风格上有了和昔日的作品截然不同的尝试，但《东京糖衣巧克力》还是秉承了I.G动画约定俗成的成熟向这一宗旨，对《东京糖衣巧克力》的故事内容会有所共鸣的观众，年龄层绝不会在20岁以下。剧中男女那种淡淡的恋情，正是分毫不差地切合了时下都市男女之间的恋爱感觉，而这种时候，作为无辜被感染的观众，我们也只能在I.G再一次得逞的陷阱面前，俯首认输。

动漫秀

剧场版通告

秒速五厘米

在制作名单打出之前，仅仅看到片头画面之后，我们就可以确切知道是出自谁的手笔的动画监督，在日本动画界中虽然不至于寥寥可数，却也并不十分多见，而新海诚就是其中之一。

2007年他带着自己的新作《秒速五厘米》再度出现在已经对他非常熟悉的大荧幕上，带给观众的感觉则是：新海诚，就是新海诚，新海诚，还是新海诚。

客观和实际一点来看，从当初《云的彼端，约定的地方》到如今的《秒速五厘米》，从当初引起广泛的讨论到如今被广泛的效仿，新海诚的作品本身其实并没有多少改变，制作周期更加漫长，制作工本更加精细的《秒速五厘米》也依然是用少年和少女之间纯美、淡雅、约定与幻想的爱情，梦幻与飘渺的感觉来演绎的又一个唯美兼纯情派的简单故事，连画风都没有太大的变化，仍旧是在很大的层面上依靠了画面气氛烘托来达到优秀的水准。这样的作品出色归出色，却总觉得少了几分令人瞩目和牵记的分量，就像新海诚笔下所描绘的樱花和云层，始终带着不切实际，类似虚无的梦幻感觉。

当然，以新海诚始终坚持的独立制作这种创作方式而言，也的确是不适合更大手笔和故事构架的创作，在保持水准的前提下，坚持自身所擅长的创作方式也是非常合理的选择，然而看了新海诚的动画这么些年，作为观众，想必多少也有些期待，希望有一天，突然眼前能够出现，一个有些不一样的新海诚。



新世纪福音战士新剧场版 序



看到这个标题的时候就知道，抢钱的又来了。

一部十年前的动画在完结之后不断被反复提起，并且在这十年之间以各种不同的形式不时出现，一部其实就只有那么短的漫画还能连载到今天……这样的一部动画，居然在跨越了一个世纪之后还可以被观众津津乐道！上帝真的是不公平的，只是一群人的执念和恶趣味倒腾出来的，一个到现在也还是有很多人看不懂的动画作品被奉为神作的原因究竟是什么……对许多年纪大一点的动漫迷而言没看过它简直就如同没有看过动画片，这样的动画纵观日本动画史也只是只此一家别无分店：《新世纪福音战士》，简称“EVA”。

以“对观众进行最大范围的搜刮”的《EVA》，在2007年为了给自己新一轮的抢钱攻势提前吹响号角，推出了名为“序”的最新剧场版，可想而知的是，在接下来的几年里我们会依次见到秉承着这个“序”字的各种“续”篇。事到如今，它的人物已经成为标志，它的情节已经成为圣典，而它的画面作为经典被之后无数的作品反复致敬还原，似乎不论是剧场版还是OVA，哪怕是公司面临倒闭危机于是出了新的TV版（编：你这个假设未免太不切实际了……），作品本身的内容似乎都已经被放到其次去了，观众总是习惯性的把更多关注的目光投向“EVA”这三个简单的字母，因为它所代表的意义，实在是太多太多了。

名侦探柯南 绀碧之棺

《名侦探柯南》十几年来都坚持着每年一部剧场版的商业神话，今年也顺理成章地推出了自己的第11部剧场版《绀碧之棺》。

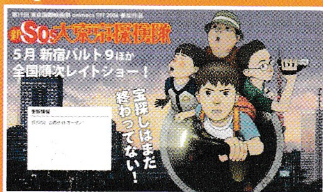
这些年来累计起来达到了两位数字的剧场版，因为制作周期等各种原因，在质量上难免会有参差不齐的现象出现，而在2007年夏季推出的《绀碧之棺》虽然充满了暑假、海洋、沙滩等等清凉的元素，却依然未能从鸡肋的命运中脱离，成为了名侦探柯南的剧场版中中下层水准的一员。不论是情节的编排还是推理的设计，甚至都难以和平时漫画原作中的小型案件比肩，以“两名女性的友情”为重点想要借助两个女性海盗合作的情感背景打造毛利兰和铃木园子之间友情的设置，也因为铺设得过于简单而显得非常生硬，柯南摒住呼吸小南用接吻为他换气的桥段属于老生常谈，至于最后沉睡了几百年的航船冲破岩石的屏障浮出海面的瞬间不但缺乏气势，也因为对岩洞空间的交待不足而显得非常不靠谱……

对不论是漫画或者动画都积累了大量人气，同时也连载到一定长度的作品来说，推出年度剧场版似乎已经是一种商业定式，今年《周刊少年JUMP》上的三大长篇连载也都推出了各自的剧场版，而这种模式化量产型的制作方式究竟是利是弊，恐怕就只能等待市场的评判了。

大概是为了弥补在《绀碧之棺》上的失败，2008年才刚刚启动脚步，《名侦探柯南》的制作公司就忙不迭地开始明显着重于推理戏的新剧场版《血染的钢琴谱》，要收复失地挽回名誉的心态，可以说是非常明显的了。



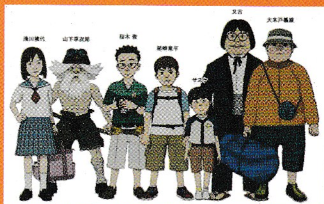
新SOS大东京探险队



特别把这部只有40分钟的剧场版提出来一说，除了因为他的导演是才到真人电影上打了一圈儿回来便迅速收复江山的大友克洋，另一方面也是由于这部片子的特效技术实在是太出色了。

虽然国内的观众对于这部影片还并不十分熟悉，但是本片在日本却是引起了巨大话题和关注的。而它引起注目的最根本原因就是在于由3DCG技术创造出来的独特画面效果。对于3DCG技术的运用在日本动画中虽然绝对不是一种少见的手段，但是能够应用到《新SOS大东京探险队》这种程度的影片也还是前所未有的。最难得的是在动作场面制作上投入了如此之大成本的大友克洋，在处理上仍旧秉承了自己一贯厚重踏实的风格，并没有夸耀缤纷炫目的特殊效果，而是把大部分的精力都放到了对人物动作细节的完美和逼真化，已经对金属和岩壁等场面的质感还原上，这样做的结果就是给观看此片的观众带来了一个非常直观的感受：从来没有见过这样的动画，总觉得它的动作和其他动画片有什么不一样。

一部形同预告的四十分钟的剧场版，能够让观众做出这样的评语，我们除了承认大友克洋的高竿之外，已然无话可说。



钢琴之森

从题材选择上来说，这部剧场版原本是注定只能徘徊于小众范畴的，毕竟以古典音乐为主题的作品并不见得是那么好把握，然而《钢琴之森》在这一点上却做得很好。

影片高明的编剧仿佛四两拨千斤一般把最具有学术性的沉重段落，以掺入温情基调和优雅画面的形式把艰涩的概念描绘得引人入胜。当然，虽然整部片子里有着大量古典音乐的背景知识，主旨依然还是走着温情的线路，仍旧是以感动观众为最高目的。不过虽然主角是两位小学生，但是影片本身的内涵却并没有仅仅流于温情的表面，深刻的内涵和丰富的情感正是这部影片的价值所在。

在2007年的剧场版动画中，《钢琴之森》也是仅有的几部发行了DVD与国内观众见面的，这部低调而优雅的作品，也同样拥有一批低调而优雅的FANS。



不是我不明白，这世界变化快
——2007动画盘点评析

人类的语言经过了近万年的演化，发展至今由于地域、国度、环境的不同而有了无数的变化，语言艺术也成为了人类艺术史上不可或缺的一个部分。而在我们日常生活的潜移默化中，也会有很多特定的语言在某个特定范围之内，某些特定人群之中不知不觉地悄然诞生，比如说我们可能偶尔会遇到这种情况：走在大街上时，突然从某个和你擦肩而过的人口中听到了一个毫无语法和逻辑性可言的词汇，而且他还和身边的人对那个词汇表现出盎然的交谈兴致。

不用怀疑，那多半就是属于动漫人群的动漫术语。

动漫术语是一个根据每年的动画会不断产生和更新的语种，每一年根据流行的动画或者漫画总会衍生出各种各样的词汇，而这些词汇基本上能够从某种程度上代表这一年的动画风潮，在此盘点如下。

脑残



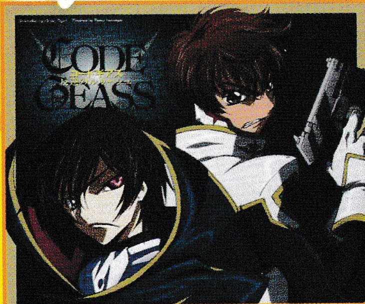
在2007年的“最萌动漫角色大战”中，被能够代表其出身作品特质的词汇作为定语划分的众多组别中，有一个名为“脑残组”的，而这“脑残”二字形容的就是上文也有介绍的，本年度大热的无逻辑无情节作品《幸运星》。

当然，脑残这个名字在产生之后就并不仅仅限于用来形容《幸运星》这么一部作品了，它成为了具备“无情节、无逻辑、含义不明，内容简单”等特色的各种动画片乃至于行为和性格的代名词，也有一点儿无厘头的意思。除了《幸运星》式的脑残之外，我们也把诸如《萌单》一类的影片归结为脑残派，从这个角度来说，其实天然呆也算是脑残啊……脑残的原名推测可能是“大脑内部结构残疾症候群”之类，后来简化为脑残二字被广泛的应用在动漫乃至游戏界的各种情况之中。虽然乍听这个词汇本身有些贬低和嘲讽的意思，不过如果以客观的眼光看待它所代表的群体现象，就能够对于近年来日本的文化习惯走向有一个总体的感受。

虽然动漫这个产业在国内依然属于年轻的朝阳产业，然而对日本来说，动漫已经是支撑国民经济不可或缺的重要支柱，它的生产和制作模式都已臻成熟，不再需要战战兢兢地摸着石头过河去开辟江山，相反地，对于已经有一条完全市场化的优质产业链的日本动漫，遵循模式和墨守成规都是不可行的了。现在他们最需要做的，就是对不同的题材进行各种全新的大胆尝试，更进一步地去开拓观众的兴趣和视野，以求达到最大范围的商业价值。“脑残现象”正是产生于这种尝试的一个新生事物，与过去拍片就要看剧本的习惯不同，一大批基本上就没有成型剧本的动画片出现在市场上，并且受到广泛欢迎的这个现象，正说明了观众对于不需要花费太多精力去思考的轻松型动画有着浓厚的兴趣。可以说脑残现象正是这种类型动画的尝试获得了成功的一个标志。

当然，从另一个角度来看，投入大量作品去进行尝试的这种方法，固然能够迅速地收到巨大的市场效果，但是也同样会让市场在短暂的时间内达到饱和的状态，观众在一段时间内过多的接收同样类型作品的洗礼，不管那是多么精良的制作也会产生审美疲劳，一个良好的题材和概念被过于频繁的使用和复制，大量不成熟就被投入商业运作的粗浅拷贝品，导致大量的优秀题材和概念都只能拥有非常短暂的寿命，这也正是日本动漫长久以来最大的硬伤。

腹黑



2007年的腹黑代表人物，是布列尼塔王国的第十七皇子，第十一王位继承人鲁鲁修·V·布列尼塔殿下，鲁鲁修一方面扮演阿什福德学院学生会优秀的副会长，一边在暗地里领导着日本独立武装组织黑色骑士团进行恐怖活动，非常完整地为我们诠释了腹黑的概念。

在此首先从理论上简单介绍一下腹黑的概念：平时看起来一脸纯真正气，然而内心充满了各种不可告人的黑暗思想，从日文单字直译过来的话就是“黑心肝”的意思。

有很多人在初次遭遇腹黑的时候都很容易把它和多重人格混淆起来，当然这两者在实际上是截然不同的。多重人格是指在同一个身体里存在着两个完全不同的思想，不但做事的方式、性格的倾向甚至各自所含有的记忆都完全不同，就像是在一个人的身体里生活着两个截然不同的人，而腹黑只是指代着同一个人的同一人格的表里不一的两面中比较深沉的那一面而已。

在今年的人气动画之中，符合腹黑概念的人物除了鲁鲁修殿下之外，还有出自《幸运星》，看似平胸LOLI实则是个深度OTAKU的泉此方；出自《寒蝉鸣泣之时·解》，看起来是温柔漂亮的护士姐姐其实是在百年的轮回中主导了所有阴谋和杀人事件的鹰野三四；以及出自《南家三姐妹》，看上去是家里最小的孩子其实经常口出一些让自己的两位姐姐无法反驳爱吐槽的南千秋等等，是巧合或者是规律？这些具有腹黑属性的人物无一例外地都拥有超高的人气，即便本身的立场是万恶的反派也都能够得到强烈的支持和同情，如果立场是行走在正邪之间那就更加魅力无法挡了，鲁鲁修殿下的人气宝座就全是靠他的两张面孔交错撞击而来的。

对腹黑型人物情有独钟这种现象的出现，充分的说明了一个很大范围的观众口味取向，尽管轻松型的喜剧或者温情戏能够让脑筋和面颊得到充分放松，但是人的思想不能始终像水母一样在脑液中晃悠悠的漂浮……而拥有内外两张面孔，人格显得丰盈独特的腹黑型人物无疑就是给予我们刺激，让我们的思维迅速凝聚的最大动力。其实观众对于腹黑型人物的喜爱，也是一种显而易见的市场需求，不管市场潮流如何变化，流行模式如何演绎，对观众来说，就像丰富的内涵和具有深度的情节绝对不会不受欢迎一样，饱满的人物塑造永远都是赢得人气的不二法门。

萝卜

2007年真是一个萝卜年。

虽然贵州的萝卜涨价了这个问题很严重，不过此萝卜非彼萝卜，在动漫界中，所谓的“萝卜”是用来指代机器人，因此萝卜动画就是指机器人动画。

同时萝卜本身也分为真实系和超级系两个大类，虽然关于这两种机体类型的解释可以写整整一本书，不过通俗简略解释的话，两者的区别就在于：真实系是指机体的造型和功能设计都具有很高的实现性，接近现代科学水平的；而超级系则是空想的成分居多，机体的造型和功能设计不仅现代科技实现不了，恐怕要凭借地球上的现有资源都没多少实现的可能。2007年的动画中以萝卜为主要战斗力的动画，是以《高达00》和《反叛的鲁鲁修》为超级系和真实系的两大代表，同时以巨大的生物兵器充数的伪萝卜大神作《新世纪福音战士》也参上了一脚，再加上硬派的热血元气动画《天元突破 红莲之眼》的出现，都让对萝卜动画情有独钟的观众大呼过瘾。

在2007年丰富的萝卜动画中，有心的观众也不难发现一个很有意思的现象：不管是人设还是故事情节，过去一度被认为是只属于男性观众的硬派萝卜动画中，出现了许多的女性向元素，使作品更加具备了娱乐性，为萝卜动画争取到了很大面积的女性观众。这种趋势从2003年的《高达SEED》上映之后其实就已经开始了，到了《高达00》上映的时候，对这部出身经典萝卜系列的动画，关注的人群也是以女性居多，不得不说是非常耐人寻味的一个现象。而反观另一方面的女性向动画，也开始明显地加入各种一度被限定在热血作品中的硬派元素，以《反叛的鲁鲁修》为代表，这种明显是将女性观众作为主要目标的动画，用萝卜作为武装力量已经够奇怪了，而且它走的居然还是最为硬派的真实系路线！

这种交互融合的现象，正是对如今的主流动画营运方式一个非常恰当的注解，在市场充分发展，动漫迷们也有了深度成长的今天，还坚持用过去几十年中所使用的标准和界限去划分男性向和女性向显然是已经不切实际的了，在这个连外在性别区分都已经被模糊的年代，还要一本正经的探讨何为男性向何为女性向，对商业市场而言其实已经不再具有任何的实际意义，男性向元素和女性向元素在不同类型作品中的重叠交互完成最大的观众群覆盖才是真理。



虽然叫座的并不一定是叫好的，而叫好的东西也不见得就能叫座，事实上近年来无论是在什么市场上，甚至常常出现相反的境况，但是任何一种创作，只要它最终的实现涉及到商业，那就只有市场，才能说明一切。

午夜档

2007年的黄金时段动画固然是一派既残，遍地温和的情景当道，但是2007年的午夜档却是近年少有的，兼具了高水准和热闹这两项特质。

尤其是今年最具话题性的“萌＋血腥”这个看似诡异的配置，通过《寒蝉鸣泣之时》和《SCHOOL DAYS》先后充分验证了它的可行性和商业价值，当然以中世纪欧洲风走着传统的宿命式动作片《大剑》也一样杀得是相当漂亮，这三部作品都在引起争议的同时盘下了大把人气的江山，一时之间只见荧幕上血沫斜飞尸横遍野，排行榜上势如破竹风头无两。

要做好一部午夜档动画本身其实并不是容易的事情，毕竟午夜档的观众群往往都年龄偏大，对他们来说单纯的卖萌和一味的放血都是单薄且毫无意义的，如何控制“萌”与“血腥”之间的界限和节奏对脚本和监督来说实在是一个技术活儿，在这一点上《SCHOOL DAYS》就略有过头之处，因此尽管那个被禁播的结局本身非常符合故事的气质和基调，但是因为内容过于夸张导致不能播出。相比之下，间接出现了十岁的少女反复撞击菜刀自杀、女高中生以柴刀分尸杀人、少女被开膛剖肚的杀死和拷问等情节的《寒蝉鸣泣之时》居然还能低空飞过，最大的原因恐怕还是在于虽然故事内容中出现了很多血腥场景，但是作品本身的重点仍旧是着眼于那些复杂诡奇的谜题，以及古手梨花所经历的这百年轮回中的人事情仇。在《寒蝉鸣泣之时》中，那些残酷的血案虽然一再发生重演，但却从来都不是最主要的内容，它们作为辅助为这部作品增添了冲击力和分量，但是却被非常恰到好处地控制着，而没有逾越到主旨的位置，通俗一点说，因为《寒蝉鸣泣之时》涉及到血腥的内容并没有过于“抢戏”，所以得以平安保留下来。至于随便挑一话都会出现人从中间被竖着或者横着劈成了两半儿的《大剑》，那些四散的尸块儿也同样只是作为陪衬的道具，为纤细的少女在打斗中的优美身姿增光添彩，在大剑们为了挣扎着生存，为了抵抗悲剧宿命的战斗中，血腥并没有真正占到什么地位。而仅仅播映了十三话就干练收尾的《永生之酒》其实也同属此类，当然这部作品的剧情更是强大到让人很难真正注意到原来它还挺血腥的……

在午夜档抢尽了风头的2007年里，尽管日本的动画审查制度屡屡受到挑战，却仍旧有一批成熟完善的作品获得了通行证，得以被搬上荧幕与观众见面，这不由要让至今不能拥有一套健全的审查制度的国内动漫迷感到钦羡。现在早已不是当初那个认为“动画只是给小孩子”的时代，而对于已经成年的动画观众群而言，我们对于具有深刻的内涵、激烈的矛盾冲突和戏剧张力的动画有非常强烈的观赏需求，然而众多优秀的内涵之作却因为审查制度的缘故被一概地拒之门外，不得不说这种情况的出现是很让人遗憾的。



3DCG

当这个词汇出现在动漫迷的视线中时，许多人都以为这是一项新型技术，但是实际上这项技术早已有之了。到目前为止，我们一般都只会在动漫作品中看到3DCG这个名词，但其实这项技术在真人电影或者电视剧中也是有很广泛的应用的，之所以一直不为人所知，是因为在真人作品中，3DCG技术被直接归类为“动画特效”这一项，所以在本身就全部都是动画制作的动画片中，才会需要用到3DCG来作为特殊的特效处理的名词，其实3DCG并不是一项专门的技术，而是对于结合了3D和CG等各种特效处理技术的名字，它是专门针对动画画面进行进一步综合特效处理的技术总称，以3D模拟和CG渲染等手段为主。

经过3DCG处理过的画面效果，能够达到用昔日的电脑特效渲染或者是手工绘制截然不同的效果，一方面它能够完成更加绚丽复杂的情景，另一方面也可以让画面更加真实可信，算是不折不扣的事半功倍。3DCG特效技术的应用虽然在动画片中开始已久，正式形成一个类型也有些时日，只是一直不曾受到比较明显的关注，而这项技术在动画片的职员表中广为出现并且被舆论和宣传广泛的应用，就是始于2007年，由于《豆芽小文》、《新SOS大东京探险队》以及《东京糖衣巧克力》等作品出色的画面效果，让这个单位开始受到了广泛关注。



在动画制作全面数码化的今天，具有近乎神奇的画面效果的3DCG技术，它的应用必然会更加普及和广泛，这对于观众而言自然是一件非常幸福的事情，不过对于动画制作商来说……虽然简便高效，但是势必要提高成本的新型技术所带来的感受就是货真价实的“痛并快乐着”……

流氓不可怕，就怕流氓有文化
——2007年动画制作公司概况介绍与分析

作为让观众们目眩神迷，茶饭不思，魂牵梦绕，难以自拔的动画片的“娘家”，动画制作公司对动漫迷而言就相当于“泉此方的妈妈”或者“鲁鲁修的爸爸”一样神秘莫测，充满了权威的神之气息，而作为一个合格的动漫迷，对于日本最为龙头的几家动画制作公司应该有所了解，这样在我们为了正版花钱的时候，至少能够知道自己的钱花到哪里去了。

2007年的日本动画界是相当热闹欢乐的一年，因此动画公司也各有各的活跃，根据他们各自在这一年中的走势，我们可以对这条产业链中最邪恶的“根源之所”有一个大略的窥见……

SUNRISE

在日本多如牛毛的动画制作公司中，最适合用“豪华”一词来形容的就是SUNRISE。

这个出身于漫画之神手冢治虫大神创立的虫之子公司，最初只是一个制作室的动画制作公司，能够成长到今日的规模，和它对市场的把握以及商业经营的擅长可说是不无关系，只要是印着SUNRISE出产的动画作品，那就必然是豪华的制作阵容，比如说，“《高达》系列”豪华的篇幅长度，比如说，“《高达》系列”豪华的预算手笔，再比如说“《高达》系列”的这个那个……

其实，SUNRISE除了“《高达》系列”之外真的还做了很多出色的作品，比如《犬夜叉》、《KERORO军曹》以及KUSO界的准神作《银魂》，还有从2006年一路红到2007，俨然还要继续往2008年发紫的大人气动画《反叛的鲁鲁修》，其实都是SUNRISE制作的，该公司在商业动画的制作上一直维持着一个很高的水准。然而，一个如此豪华的公司为何老是会被人误以为他们只做了“《高达》系列”这一部作品，究其原因，还是因为“《高达》系列”的延续时间实在是太长了……



制作到今天，连《高达》的生父富野游悠纪都已经不想再做了，但是SUNRISE依然在这种连监督都崩溃了的情况下坚持推出了《高达00》，而2007年SUNRISE除了《高达00》之外推出真正意义上的新作《幕末机关说》、《ROBBY & KERBBY》以及《偶像大师》，不是小众到难以占领市场，就是太过乱来导致最后剧情混乱到捞都捞不回来了……结果到最后还是要依靠“高达”……SUNRISE啊，你真的就只做高达吧……

GONZO



十年之前提到GONZO，其代表作品毋庸置疑的是《青之六号》，十年之后提到GONZO，其代表作品……依然是《青之六号》。

虽然说GONZO是出身于SUNRISE的，不过这并不代表着它也和SUNRISE一样几十年都吃着同一个系列动画的老本，何况《青之六号》也不是高达那样的系列动画，有充足的厚度供它无止境的发掘下去，而且GONZO的制作完全是“量产”式的，每年都会推出许多的新作，然而不要说是留名史册了，想要上一上当年的排行榜都很困难……由此可见，之所以时至今日《青之六号》依然被认为是最能够代表GONZO的作品，原因就是因为GONZO在业界实在是出了名的“烂尾王”！它所制作的动画片哪怕有一个无比华丽的开头和非常出色的发展，也一定会在结尾的时候让人在前面几话建立起来的信心彻底崩溃！最让人感到匪夷所思的是，一部25集的动画片一直播送到24集都丝毫看不出来烂尾的迹象，但是到了最终的25话时，剧情就会急转直下！整个故事就这样突然变得不可理喻了起来，然后就维持着这种会让人以为是在恶搞的模式宣告完结……

虽然烂尾的动画家家都有，然而像GONZO这样“不烂尾的作品数起来比较容易”的动画制作公司还是很让人想要仰角四十五度泪流满面的，在经历了无数次的洗礼之后，人民终于对GONZO绝望了……

不过在2007年GONZO总算还是以《濑户之花嫁》小小地扭转了一下颓势，虽然之前辅开了大量的宣传却反而沦为“雷声大雨点小”的《罗密欧与朱丽叶》等作品，还是秉承了GONZO的烂尾的传统，俨然是春风化雨，落雪无痕了……

京都动画

说到2007年的动画制作公司，自然就不能不提京都动画！从2006年的《凉宫春日的忧郁》开始，一直延续到2007年的《幸运星》，京都动画俨然是把"脑残"二字发挥到了极致来作为自己的动画制作理念，各种另类的表现和制作方式，就连对恶搞的表现方式都有一种尝试性的新鲜感，同时京都动画制作的影片，总是带着一种属于"80"后独有的后现代的感觉，这种与年轻观众的心态极为切合的制作方式，攻城掠地一般迅速征服了年轻人的心灵。这也是京都动画虽然每年的产量不多，却在观众的心目中占有极大地位的关键原因。

纵观每年的动画与制作公司列表就不难发现，京都动画在制作上从来都不占数量的优势，和GONZO以"管它质量究竟如何推了再说"来抢占市场宗旨完全不同，以"慢工出细活"为创作原则（看看《幸运星》第一弹片尾曲的那张原画，整整十三话的片尾就用了那么一张原画，这算什么慢工什么细活啊！）的京都动画对作品制作质量的要求非常严格，这也就是为什么京都动画连续数年都能够开创动画制作模式的先河，没有它学人家的，只有人家模仿它这一先锋特点的成因。对于市场独到的把握和勇于尝试新的制作方式，这是京都动画作为一个年轻的动画公司所拥有的最大价值。

当然今年的京都动画除了强大的《幸运星》之外，同时也推出了"KEY社三大催泪作"，算是产量难得丰厚的一年。



GAINAX



一言蔽之，制作了《新世纪福音战士》的公司。十多年前，GAINAX制作了《新世纪福音战士》，十多年之后，GAINAX还在制作《新世纪福音战士》……

在日本的动画史上，惟一一个在吃老本上连SUNRISE都要甘拜下风的动画制作公司，那就是由一群宅人组成的GAINAX！原本就是在漫展上得到了很高评价的同人社团，后来莫名其妙组成了一个公司开始制作动画，每一次制作到了后期都一定会没钱，然后监督就要跑到其他的动画制作公司或者是有钱的监督那里给人家打工来挣钱，好让自己的公司能够完成作品……不然就是因为胡乱拍板结果造成预算彻底失调，当动画片制作进行到最后一话的时候发现已经没有给胶片上色的钱了，于是就用黑白的来凑数，而且居然就以那"黑白的一话"感动了无数观众，制造了一个表面上看起来很壮烈其实原因很寒酸的传说……如果说这些事情都算是"年轻的时候不懂事"，那么在不久之前，GAINAX把自己的当家花旦作品监督也是公司的老板炒掉让他去自己成立一个新公司，然后推出自己家当家花旦作品的新剧场版这又算什么？面对这匪夷所思的一切，我们只能泪流满面，然后喃喃地说，这，就是GAINAX……

如果说京都动画的制作宗旨是"慢工出细活"的话，那么GAINAX根本就是因为永远都有各种客观的劫难导致作品的制作周期被无限延长，而且这家公司更加神奇的地方在于它的作品对于市场几乎没有什么开拓性可言，十几年前看GAINAX动画的是这些人，十几年后……那啥我就不说了。

总之，把2007年推出的《新世纪福音战士新剧场版 序》作为GAINAX的作品其实是不太合适的，然而，联想到这些年来这家公司与《EVA》密不可分的缘分，权且当作纪念，让我们微笑着流着泪，目送它们的分离吧……

人生何处不动漫——2007年真人改编作品浅评

人气动漫改编真人作品的趋势固然不是从2007年才开始的，但2007年的真人作品改编趋势达到了一个高潮却是毋庸置疑的事实。

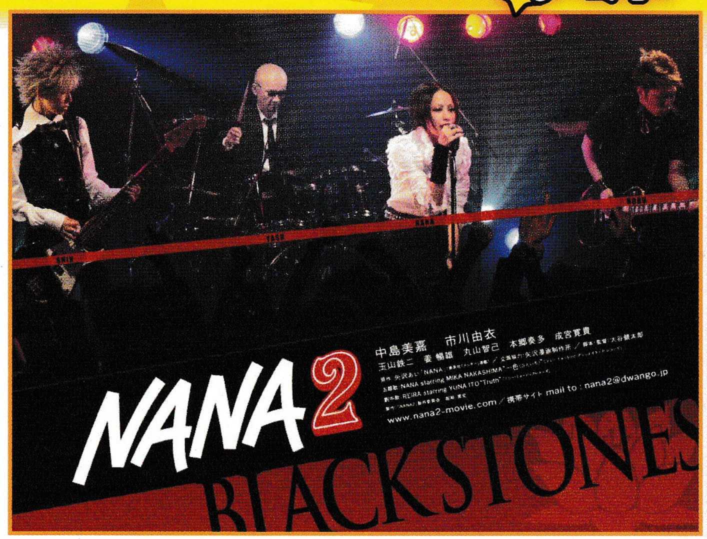
以赚钱为人生第一宗旨，无孔不入的的投资商们，在这些年里见识到了《名侦探柯南》经久不衰的市场威力，终于在2007年毅然推出了《名侦探柯南》的真人版特别电视剧，而且还别有心机的给这套电视剧取了一个《工藤新一复活！与黑暗组织对决》这种怎么看怎么像早期特摄片儿的名字……因为新一在原作漫画和改编动画中都实在太难得见到了，姑且看真人电视剧过过瘾，何况大人气御姐LOLI灰原哀也会在片中以成年版登场，可以说在上映之前，就让人们对这部号称特别篇电视剧充满了期待。

这种正大光明脸上写着"抢钱"俩字儿的运作方式，当然不止瞄准了《名侦探柯南》这么一家，在这个推理大热，智商能够决定一切的年代，由佐藤文也和天树征丸这一对黄金搭档联手创作的《侦探学园Q》更加不会被放过，为了充分利用该作品得天独厚的萝莉正太一箩筐的特点，制作公司出动了日本目前最具卖相的几位偶像派正太少年，宣传海报和人物定妆照刚刚放出，就只听不管是不是同人女还是美少年癖都听到了满天鼻血喷的声音……

在动漫世界中，少年系的作品不论漫画或者动画一向都是掌握着独霸天下的局面，然而一旦涉及到改编真人版，翻拍为日剧，那仅仅是数量它们就要在少女系作品面前一败涂地了……将人气少女漫画改编为真人演绎的电视连续剧，其实在日剧中算是早有先河，追溯到《东京爱情故事》的话也算是历史悠久了，然而今年的真人改编剧数量却绝对不是







往年能够相提并论的，紧接着去年《蜂蜜与四叶草》、《偷偷爱着你》和《交响情人梦》的脚步，仅仅一年就推出了《花样男子》、《工作狂人》、《公主公主》、《魔法老师》等。当然去年的《交响情人梦》其实很有意思，因为它是在2006年首先推出了真人电视连续剧之后，才在2007年年初推出的动画版，恐怕这也和真人电视连续剧的超高人气不无关系。而2007年的改编动画中最具话题性的，当然非改编自赤松健原作的《魔法老师》莫属了，以一部《纯情房东俏房客》走红于全世界，被全球有妄想症的宅男们奉为大神的赤松健在创作《魔法老师》的时候，因为女性角色的人数就像细菌一样不断增殖，还被戏称为日本女声优的救世主，据说只要还有赤松健在，只要他的作品还在录DORAMA和被改编为动画，日本的女性声优就没有失业的危机！而需要美少女演员高达31人的这个数量，让人不由得要对竟敢下手改编这部人类史上人数最多的后宫漫画的制作公司，表示深切的敬意……



当然，真人改编的风潮是不会止步于电视连续剧的，在2006年掀起了一阵朋克风暴的《NANA》，在2007年经历了换演员的风波之后，继续推出了《NANA2》，从制作上来讲，《NANA2》的确是更为精良，与原作的相似度更加提高了，不过失去了宫崎葵所塑造的经典的"阿八"形象，就不由让人感觉有些失色，《NANA2》相比前作虽然票房不差，却更像是一场高质量的COSPLAY，而缺乏作为一部真正电影的独立精神。比起纯粹作为商业续作的《NANA2》，由动漫迷们绝对不会陌生的动画监督大友克洋执导的《虫师》的真人电影，在上映之前就引起了非常大的关注，然而上映之后却是连毁誉参半都算不上，在不过不失的前段结束之后，剧情就像失去了控制一样开始向着一个原作漫画的读者和改编动画的观众都完全不能接受的方向发展了过去，单纯以一部奇幻题材的真人电影来看的话，该作的质量还能勉强过关，但是相较于2005年上映的动画版，真人版的质量就过于令人失望，而大友克洋也在这一次尝试之后暂时停止了对真人电影的开拓，重新回到他的领域去鼓捣《新SOS大东京探险队》了。当然说到2007年的改编真人电影还有一部绝对不能遗忘的《多罗罗》，改编自手冢治虫大神饱受磨难，屡经波折的同名原作的《多罗罗》，是由手冢治虫的儿子手冢真导演亲自操刀导演，汇聚了强大的演员阵容打造的一部优秀之作，不论是对动漫迷或者是电影爱好者而言都是不可错过。

动漫作品被改编这个现象，对身处在动漫圈子中的人们而言本身并不新鲜，我们的双眼和我们的钱包早已经历了无数的漫画改游戏、游戏改动画、动画改漫画的过程（笔者：不知道为什么说到这里就觉得想要默默的流泪……编：我理解你的感受……T T），如今更是多出了一个轻小说的环节，但是，这些改编的循环都仅仅是限于动漫游戏这个范畴内的。

动漫游戏作品改编为真人作品的意义，对制作公司和发行商来说，可能仅仅只是出于对商业价值的发掘和市场的开拓，但是对动漫和动漫迷而言，这是无疑是对长期以来都遭到了颇有偏见看待的动漫圈子总体上的一个认可和接受，虽然也有许多动漫迷不能接受自己所喜爱的美型二次元画面，被改编之后就不那么协调的三次元再现出来，但是，通过把动漫作品改编为真人作品这个过程，却可以让不看动漫的普通人知道我们在看什么，我们爱着什么，而那个普通人很可能就是你身边的同学，或者是你的老师甚至你的家长，我们对于动漫长久的宣传、抗争、解释可能都收效甚微的一个希望，兴许意外的，通过一部受欢迎的电视剧就能得到解决。

对于那些一直对动漫抱着偏见的人们而言，真人改编作品无异于是在他们和动漫迷之间架起的桥梁，即便不能马上理解和融入我们的世界，但是却可以一点一滴地让他们对这个世界有所了解，就像日本的动漫游戏圣地秋叶原大街上出现的御宅族对于自身文化的主张那样，思想的交融需要这个过程，而在这个过程中，我们就有充分的时间和条件彼此协调，最后才能寻找出彼此理解的道路。

而这，恰恰就是无数代动漫人所追求的一种境界，一种状态，和一个世界。



原人生何处不动漫，对2007年动画的粗略盘点值此结束，仅以此文代表一些看法，寄托一些希望，献给已经来到的2008，献给已经上映或者将要上映的动画，献给那些被翘首以盼或者无人期待的新番，也献给守候在荧幕之前的你我他。

■文/同盟原创组·chengyu

值崩背后



“实况引擎”的第三次升级

电视游戏的封闭式架构，造就了它独特的游戏开发环境。在某一时代的平台中，系列游戏的大卖，是主机畅销的保证，而在此背后，系列游戏的引擎扮演了非常重要的角色。无论是“《无双》系列”的群制御引擎，还是“《最终幻想》系列”的白色引擎，都在不断改良和进化，同时也为我们奉献了一个又一个优秀的游戏。而当新一轮主机大战开始之时，以前的引擎肯定是不能用了，因此知名游戏系列的引擎升级就势在必行。

而对于“《世界足球 胜利十一人》（以下简称《WE》）系列”来说，算上PS和PS2，目前新主机的“实况引擎”已经是第三次升级了……


▲《PES2008》采用了多平台同时发售的战略。

一 值崩背后

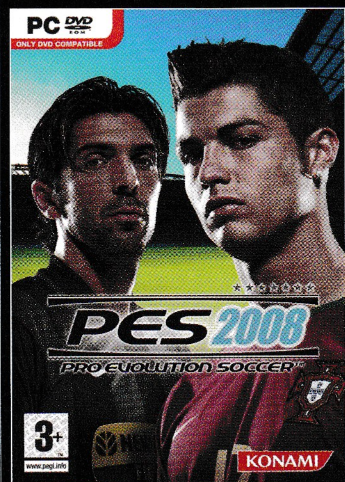
实况幕后的战争

PS3的“《WE》系列”最新作《PES2008》发售不到2个星期，因为画面帧数不够，网战拖慢，模式比前作大幅退化等原因，玩家骂声一片，因此在欧洲遭到零售商恐慌性抛售——这在日语中称为“值崩”。英国几个著名的电玩零售商均大幅调低了《PES2008》的售价。其中GameStation的标价仅为24.99英镑，差不多是原价的一半；而GAME的售价也比原来便宜了20镑，现仅售29.99镑。

制作人高冢新吾在接受媒体采访时也承认，游戏“本不应该在这样的状况下发售”。他说“我们根本不希望在这样一种状态下推出PS3版的《PES2008》。事实上，我们原本打算推迟，但迫于种种原因最终不得不如期发售游戏。现在的情况与我们所期望的有太大差距。”高冢新吾继续补充说道：“作为一名游戏开发者来说，自从SFC时代起就一直以几乎完全相同的方式进行游戏开发，我们显然还没有准备好跨入全平台游戏开发的时代。”

另一方面，《WE》的主要竞争对手《FIFA08》却首次获得好评，制作公司EA欧洲的公关人员表示，《FIFA08》成为了他们今年第一款销量突破百万的游戏，除了引擎进化之外，由于竞争对手《PES2008》品质方面的一些自身原因，让有些实况玩家转投向《FIFA08》。

那么，是什么原因导致《PES2008》被零售商大甩卖，同时玩家并不叫好呢？且让笔者一一道来。



▲PC版的《PES2008》，是所有平台中整体效果最好的。



▶X360的《PES2008》，以LIVE网战赢得口碑。

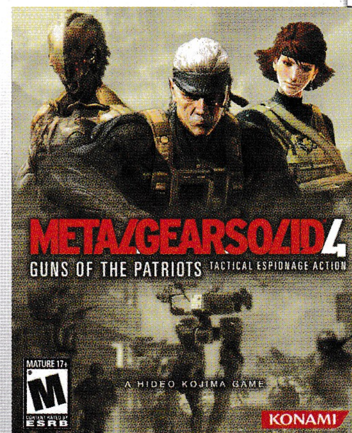

▼《FIFA08》的X360版是用新引擎开发的，和PC同名版本差异巨大。

1 来自年末商战的资本压力

年末的资本压力是《PES2008》匆忙推出的重要原因之一。在Konami的游戏中，虽然《DDR》、《游戏王》、《潜龙谍影》、《WE》、《寂静岭》、《恶魔城》、《魂斗罗》等游戏非常优秀，但目前本社的拳头产品销量能上百万的却是鳞毛凤角，仅有《潜龙谍影》和《WE》能称为长期热销的大作级游戏——这也是目前实现Konami利润的镇社之宝。

于是，每一年的财务报表实现利润，目前都基本集中在这两个系列游戏身上了。但在2007年内，PS3版的《潜龙谍影4 爱国者之枪》已经确定无法发售，因此《WE》就成为了Konami拉动利润，完成财会报表任务的惟一出路，这种"为财务年度报表做销售"的思维，其实在任何公司中都是司空见惯的一种操作方式，所以无论如何，《PES2008》必须在2007年底前推出，这样才能让财务报表更好看，也能给投资者和董事会一个满意的答复。在这种情况下，年末的实际销售对于Konami的资本投资方来说，这就是第一要务，而游戏的品质是否打折，玩家是否满意，这并不是资本关心的范围。

从这个意义上来说，《PES2008》的僵崩，本质是追求利益的商业资本和制作者品质要求在时间上的冲突，而这种冲突往往只有一个结果，就是制作者迫于压力向资本妥协，按照资本规定的帐务日期发售。不过，在游戏品质并未达到玩家实际体验的一定要求，按照资本的要求强行推出，并不会获得用户的品质认可，零售也不会好卖，销售价格会跌落至白菜价，这也无可厚非。这充分说明：市场价格自动调节的经济杠杆，对于任何商业行为都是公平的，《WE》也不例外。



▲Konami的PS3大作《潜龙谍影4 爱国者之枪》再次延期，图为网友仿制的封面。

2 来自互联网时代的激烈竞争

"《WE》系列"的最大竞争对手，就是EA的"《FIFA》系列"。"《FIFA》系列"与"《WE》系列"在欧洲一直平分秋色相持不下，能否比对手提前发售则直接决定了游戏的成败，在提高开发速度的同时也肯定会带来副作用——牺牲游戏质量。



■《FIFA08》的实际游戏画面。

这两个系列的游戏初期平台不同，在各自领域都属于王牌的游戏，但随着各个平台版本的推出，这两个系列的游戏开始了直接竞争，而且相互学习对手的优点并融合进自身的游戏中去：《WE》在图形图象上不断接近《FIFA》的拟真细节效果，在操作感觉上也越来越爽快，而《FIFA》则模仿《WE》的操作按键，推出了相应的街机模式(和《WE》的操作键位一模一样)，也让游戏的操作感觉更足球，更真实，这让很多足球游戏玩家感觉《WE》越来越"FIFA"，而《FIFA》越来越"WE"。

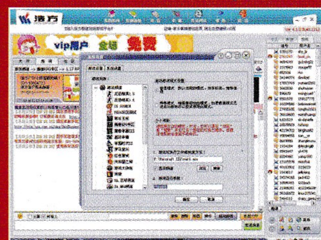
这种竞争不断升级，已将原本技术上的竞争升级到资本实力的竞争，我们看到，《FIFA08》这次采用了一招杀手锏式的销售策略来推广游戏：免费网络联机，在NDS/PSP和Wii平台上采用官方服务器免费注册账号联机，在PC上采用局域网免费联机+官方服务器联机的方法，让《FIFA》的联机推广更大众化(盗版用户也可以……这一招真够狠的)。众所周知，局域网联机可以为第三方互联网联机平台构造联机的基础，只要有局域网联机模式，浩方这样的非官方联机游戏平台就能实现网络免费自由的联机，这对盗版用户同样可行；而官方独立服务器免费注册联机对厂商来说，是只有支出的维护费用而没有任何收入的，因此很多厂商都没提供这种服务支持，而EA提供了……这说明EA想采用免费的联机蛋糕吸引足球游戏玩家的眼球，从而达到占有这块游戏市场的目的，同时，EA这一招，相当于将网络联机部分免费捆绑销售，必须要有雄厚的资本支持才能进行和维持。

《FIFA08》不但PC版保留局域网联机功能，也让类似浩方这种联机模式成为可能，同时在游戏机上的联机模式也采用免费接入官方服务器，免费注册帐号进行网络对战的模式。EA凭借自身资本的雄厚实力，打造了一个官方的浩方平台，这实际上是用《FIFA》的联机体验，为EA的游戏推广做了很好的宣传，似乎在告诉玩家们：

"来吧，来EA的服务器联机吧，我们不收费。"

TIPS 浩方平台

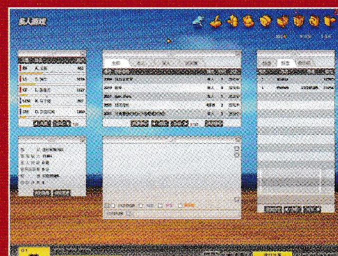
浩方对战平台是为玩家提供基于互联网的多人联机游戏服务的平台，可以进行诸如《反恐精英》、《魔兽争霸3》、《FIFA》等流行游戏的联机对战，它采用了虚拟局域网联机的原理进行开发，理论上，能实现局域网联机功能的游戏，都能在浩方进行联机，这为互联网上的电子竞技对抗提供了相当便利的平台，从而受到很多玩家的喜爱。而浩方平台对《WE》的支持，仅局限于《PES4》和同代的游戏，后续版本因为Konami官方关闭了局域网联机功能，因此无法采用浩方联机。



▲浩方平台是国内玩家常用的联机平台。

当然，天上掉馅饼这样的事情是不可能存在的，免费网络服务器运营的成本，肯定最终还是得由消费者埋单。虽然《FIFA08》具备互联网对战的功能，但功能并不完善，仅仅是能对战而已，而网上联赛却并未实现。

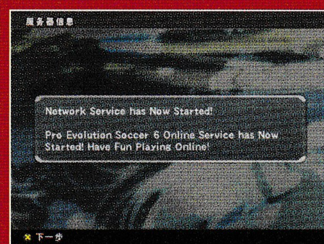
EA的互联网版本《FIFA Online 2》和前面介绍的《FIFA08》不同，在网络功能上更加完备，不过这是收费的。《FIFA Online 2》在国内，EA甚至和以代理《魔兽世界》一举成名的第九城市联姻，将收费的《FIFA》足球网络版单独发售，这一招分拆销售的策略，也较之Konami的《WE》的营销思路高明不少。



▲《FIFA Online 2》是专门为联机准备的网络游戏。

相比之下，Konami的《WE》互联网部分模式，就显得小气很多：除了最初的《PES4》支持局域网IP直接联机之外，后续版本的联机功能发展至今，都必须购买正版序列号才能登录官方服务器，然后才能联机。也就是说，没有局域网联机功能，服务器联机模式实际上也仅仅是先通过官方服务器正版验证，然后才能进入点对点联机，这就限制了玩家的游戏联机体验，其潜台词可以这样理解：

"想联机？买正版吧，否则，就玩单机。局域网联机？没门！"



▲《PES6》的联机需要正版登录。

TIPS P2P联机

P2P联机是"点对点联机"的英文缩写，意思就是2台电脑或者游戏主机直接通过线缆连接起来，2点实现直接互联，这种联机方式通常应用在局域网联机和互联网联机方面，我们只要输入主机的IP地址，就能直接连接到主机上，实现双机互联进行联网游戏了。而Konami的《PES2008》联机的基础是就是P2P联机，不过需要我们购买联机正版游戏序列号，然后采用序列号登录，到官方服务器绕一圈，然后再寻找对手联机，这种联机方式虽然保证了官方的利益，但玩家间的联机速度会因为官方服务器的响应速度而有所减慢。



▲《PES2008》是新一代引擎的首次联机。

很明显，资本实力和EA比较明显不足的Konami目前暂时无法做到在各种平台的《WE》的差异性开发，特别在互联网接入方面，经营思路的差距相当明显，而对于互联网时代游戏的开发，也存在一定差距。拥有多年游戏互联开发经验和雄厚资本的EA，在互联网联机网战模式上目前已经占据了先手，而Konami的联机因为开发经验不足和资金等综合原因，在短期内是无法同世界第一发行商EA直接抗衡的。目前Konami的《PES2008》联机部分，也暴露出自身技术的不足：联机拖慢比单机更严重，网络优化和服务器维护不足，无法继承多人联机这种《PES6》已有的功能等等，都让《PES2008》时刻处于玩家的口诛笔伐之中。虽然随后Konami官方推出了后续升级的补丁，但已经于事无补。这让《PES2008》的联机游戏体验无法正常保证，购买正版的玩家还得忍受联机拖慢、掉帧这种不可饶恕的硬伤，自然，玩家不会为这种产品设计上的缺陷买单，这也是很正常的事情。

3 跨平台让游戏开发更加困难

游戏的跨平台让开发制作团队疲于奔命，制作上开发成本也大幅度上升，而Konami跨平台经验不足，资本不够雄厚的缺陷也再次暴露了出来。俗话说得好："不要把所有鸡蛋放在同一个篮子里"，跨平台也秉承了这个商业理念，这是目前游戏发行商开发游戏的普遍现象。跨平台是降低风险最好的办法，而"《WE》系列"开始跨平台，却暴露了制作商人力物力成本不足和发展需要的矛盾。我们不妨比较一下各个平台的《WE》，都有一定的缺陷，Konami和竞争对手EA相比较，处于全面的下风。

NDS的《WE》，采用的居然是第1代的PS版实况引擎，虽然挂着《WE》的名，但恶劣的操作与粗糙的画面让人不敢相信这就是2007年的最新版《WE》，这个游戏甚至被NDS游戏玩家称为"挂羊头卖狗肉"的代表案例，同时日本著名游戏杂志《Fami通》也为NDS上的《WE》打了"《WE》系列"评价上的最低分；而同期的NDS版《FIFA》，已经实现了语音，免费网络联机，并且在操作上更逼近真实足球的手感。

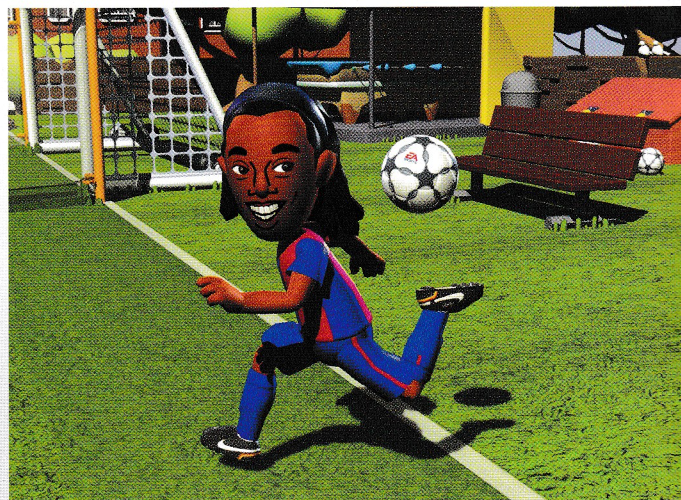


▲NDS上的《WE》虽然有限定版套装，但粗糙的制作让玩家大倒胃口。

PSP的《WE》虽然在PSP上发售了两代作品，而且采用的是PS2的第二代实况引擎，但无解说，模式和PS2版本差距太大，这也让玩家感到不爽，而最新的《PES2008》的PSP版，也仍然没有加入语音……同期的PSP版"《FIFA》系列"，已经实现了英文全程解说，并且同样拥有了官方免费网络联机模式，这让玩家赞不绝口。

在PS2上，最新作《PES2008》仍然沿用第2代PS2版实况引擎，仅仅是数据上的《PES6》加强版而已，而在球员外貌和球衣上等真实化细节制作极为敷衍：甚至连明星球员的脸形，也做得越来越差，被称为"骗钱之作"并不为过；而《FIFA08》的PS2版本，在操作上已经很真实，再加上官方免费联网，又让我们多了一个足球游戏的选择。

同样地，Wii上的《FIFA08》也很有新意，除了拥有免费联机模式之外，还专门为Wii制作了适合双节棍手柄进行游戏的party模式，同时操作上也更加体感化，用体感的手柄操作模拟抛界外球的动作，模拟射门和铲球的动作，带给玩家不一样的感觉。



▲Wii上的《FIFA08》显得创意十足。

X360、PS3的《PES2008》和《FIFA》，虽然都采用了第3代引擎，但目前《FIFA》的画面表现力和比赛的物理引擎调试相比稍微占优，而《WE》的联机模式同样存在拖慢掉帧的现象，让《WE》在主要战场也陷入"苦战"的境地……

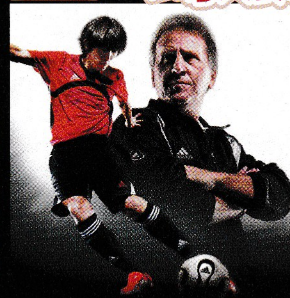
以上事实，充分说明了Konami跨平台发展战略已经造成了"《WE》系列"的总体品质下降，品牌吸引力也因为品牌的滥用而开始减弱，这是Konami过于拔苗助长的结果：全平台发展，只有资本足够雄厚的时候才能玩得转。EA的"《FIFA》系列"，在各个平台上都能在保持稳定的同时有特色，这也正是开发实力和资本充实的结果。因此，在跨平台发展的今天，《PES2008》各个平台的游戏素质参差不齐，也是因为制作方人手不足，很多其他平台版本外包代工(例如NDS的《WE》，实际上就是一个挂着《WE》名号的代工作品)开发，由此造成质量低下的结果，同时开发成本不足，品质必然下降，而"值崩"其实只是整体品质下降的后果正常显示。

TIPS 代工制作

游戏界的外包和代工是一个普遍的现象。通常是主力开发团队开发一个成熟产品，然后将产品的分支系列交给代工的其他小组进行开发，其中开发移植的代工小组通常相当低调，而代工游戏的品质因为代工费用和技术实力的不同而参差不齐。在《WE》方面，KCES(Konami上海)代工制作过《WE8亚洲冠军联赛》的部分工作，而《PES2008》也有上海分公司的参与制作。

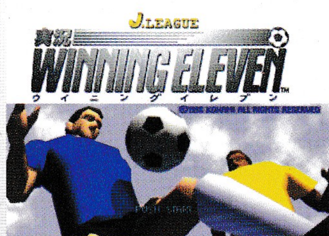
《PES2008》的值崩背后，是多种不利因素的综合结果，不过，《WE》发展了这么多年，引擎也更新了三次，我们当然希望《WE》还有更大的发展，实际上，《WE》的新引擎还是很有潜力的。

二 螺旋上升的重复
实况引擎的历史



虽然《PES2008》出师不利，但实况引擎的发展已经经历了三次重大更新。这三次更新就是三次足球游戏的革命，历史总是有着惊人的相似，在螺旋上升的同时，也不断"重复"着引擎发展的规律。这一次虽然开局并不顺利，但和以前一样很有潜力……下面，让我们来看看，《WE》的引擎究竟是怎样走到今天的。

1 PS时代：白手起家
——创新的第一代3D引擎


▲第一代引擎初期的《WE》，建模比较粗糙。

1995年的7月21日，《J联盟实况胜利十一人》正式发售，1996年3月15日，《世界足球 胜利十一人》正式发售，这也就是我们通常称呼的《JWE1》和《WE1》了。前者是《WE》的J联赛版，后者则是世界版。当时，因为PS版《WE》第一代引擎处于试验研究状态，因此Konami沿用了SFC著名游戏"eleven(十一人)"的名字以保证能够吸引玩家眼球，先开发J联赛版针对国内玩家，实际上是为《WE》的3D化模板样品提供试验作品，在测试新特性完毕后进行修正后，再以"世界足球"这样的全球版推出市场，以减小投资风险。这样的传统一直延续到现在。

第一代实况引擎的首次登场是从《WE1》开始的：采用了3D的方式对球员和球场进行建模，然后加入了缩放系统突出球场空间位置感，最后加上从SFC沿用过来的实况解说；游戏的比赛引擎模拟了足球比赛的部分真实物理特性，用身体占有一定空间可以有效地阻止对方对球的拦截。

第一代实况引擎上真正具有里程碑意义的威胁球系统出现在《WE3》中：众所周知，真实足球中的传球往往要计算到对方防守空档前的提前量进行传球的，而以往的任何足球游戏并没有真正表现真实足球中传球的这个特点，基本上都是面对球员正面方向进行传球的。威胁球系统的出现，是"《WE》系列"第一次成功模拟出真实足球特性，这也成为随后的《WE》发展中的招牌特性。同时，根据按键时间长短而调整力量大小的力量槽系统也在第一代引擎中正式出现。随后《WE3》最终版的出现，则是更多地对《WE3》的速度感进行了加强。不过游戏仍然存在不够真实的缺陷：盘带精度好的球员拿住球，就像球粘在脚上了一样，因此在游戏中更多的是以速度取胜，游戏并没有真正模拟出足球比赛中人球分离的物理特性。

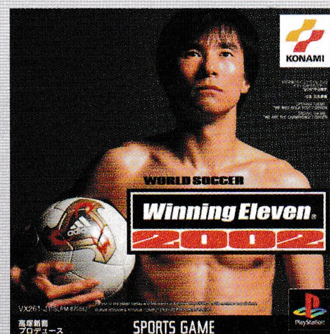

▲《JWE3》中首次出现威胁球系统。

人球分离真实模拟是第一代引擎的一个重要特征，这个特征首次出现在《WE4》中，拿球队员跑动时，人和球的距离并没有《WE3》中离脚这么近，因此常常会因为一个趟球的失误而导致控球权的丧失，而这种改变所表达的，恰好就是真实足球运动中"对抗"的物理特性：在对抗中对细节的追求，在不断比赛中提高自身的技术成为本作的特点。不过，本作因为抢截防守的特性大为加强，让游戏难度骤然增大，进球寥寥，因此很多玩家不适应这种趋于真实的变化。不过，《WE4》中存在的半场吊门，则成为游戏物理引擎中一个硬伤：只要门将积极性为9，那么在进攻时就会站到禁区之外，这个时候在中场附近吊门，就会成为门将的恶梦……《WE4》是革命性的一作：整体战术足球的体现是作者的追求，通过大量实战练习，在比赛中掌握激烈拼抢中的各种组合键和技巧则被玩家们津津乐道。

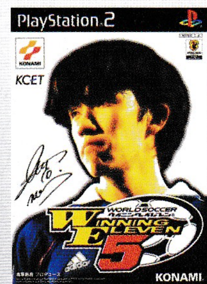
《WE4》后续的加强版本《WE2000》，对这种过于真实的防守进行了合理调整，成为在PS时代的游戏性平衡最好的一部作品。

总的来说，《WE》的第一代引擎，以首次游戏机上的3D化足球引擎引起了更多足球游戏玩家的注意，以其模拟物理运动轨迹、人球分离的特性吸引着玩家，开创了一个时代。这个引擎一直沿用到PS2末期的《WE2002》才停止使用。


▲《WE4》产生了重大的变革。


▲《WE2002》是第一代实况引擎最后一个资料篇。

2 PS2时代：细节至上
——PS2专用第二代引擎


◀《WE5》是首个第二代实况引擎的作品。

2000年SONY的PlayStation2游戏主机正式发售之后，Konami的开发重心转向了PS2平台。PS2上的系列第一作《世界足球 胜利十一人5》首次采用了Konami自主开发的实况第二代引擎。

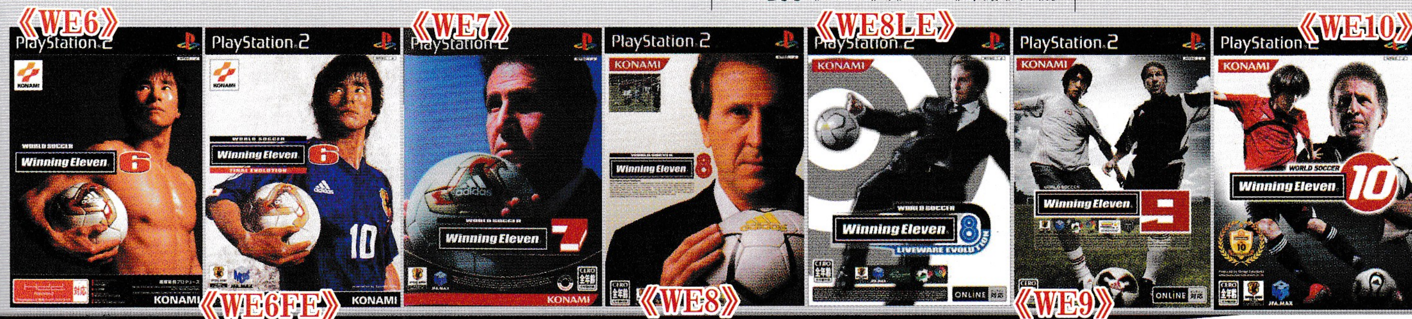
凭借为PS2的机能而量身定做的第二代实况引擎，《WE5》终于在画面上领先了一直以来的对手——"《FIFA》系列"。维妙维肖的球员和赛场以及全新的比赛感觉使得玩家可以在虚拟的足球天地中获得更多的乐趣。而到了《WE6FE》时期，实况第二代引擎在操作感觉上又发生了翻天覆地的变化，控球在PS2的《WE》上突然变得容易，但这种爽快又不同于同期《FIFA》的花哨动作。

从《WE5》、《WE6》、《WE7》，再到目前的《WE2008》以及《PES2008》，制作小组在PS2上开发的实况引擎都是属于第二代引擎。

"让每一个动作都有实际的作用"成为了实况第二代引擎中一个很重要的特征。在《WE8》中，游戏的物理引擎里加入了球员身体的"惯性"和"重心"的真实概念，这样一来，在球场上可以表现的足球理念更加丰富了：利用踩停球—加速—踩停—再加速的不断变换，可以组合成多种多样的过人方式，而过人的核心理念，就在于《WE8》物理引擎中的"重心"和"惯性"，同时，内侧踩停和正面踩停对于盘带的效果都是不一样的……

到了《PES6》(《WE10》欧版)，游戏引擎又摇身一变，变为更重视对抗和身体接触，防守大为加强，门将脱手现象减弱，这获得了更多玩家的喝彩：游戏的爽快和真实的对抗是一个足球游戏平衡的两面，如何保持其中的平衡，在《WE》来说很重要。

整个PS2的《WE》第二代引擎，都是在表现比赛细节中不断摇摆进行的，先是采用了画面升级，然后比赛中加入了重心和惯性的概念，然后为了市场需要减弱R2的特殊操作的动作作用，而在玩家反馈不佳后，增强后卫对抗性，这就是第二代引擎的真实表现——不断在真实物理特性和娱乐的爽快感中摇摆。



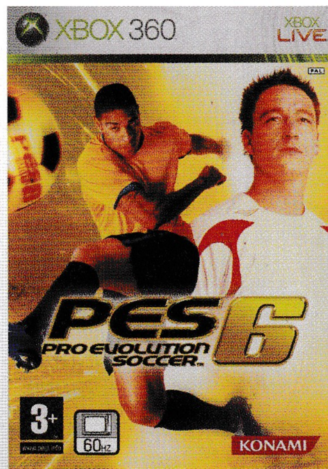
3 PS3/X360时代：跨平台的高清
——“超越时代”的第三代实况引擎

“《WE》系列”从PS时代就出现的一个规律，首先是平台上的第一作，突出的是画面的表现力，而在模式上会突然减弱，如《WE1》和《WE5》；然后在画面的基础上开始注重对操作的调整，《WE2》、《WE3》和《WE6》；随后便是增加各种不同的模式和恢复传统模式，《WE4》和《WE7》。这个规律也被延续至今。

如今，Konami已经开始了实况引擎的第三次革新，虽然我们在X360的《WEX》中已经见到了第三代引擎的威力，但这只是一次市场推广前的小试牛刀，真正全平台的推广，则是这次的《PES2008》。新的游戏引擎采用了比前作《PES6》更大分辨率的贴图。以我们最关心的脸形、球衣、球鞋来说，我们通过新版的贴图修改工具查看得知，除了传统的脸形贴图之外，还增加了牙齿、喉咙的贴图，另外新增了双手、膝盖的贴图，这在前作中是没有的；球衣和前作相比，贴图增加了层次；球鞋则是增大了分辨率，从原来的256×170分辨率增加到512×256，分辨率的提高肯定会带来视觉上更好的表现。《PES2008》的新引擎增加了球衣边角的飘动和球员头发的飘动，另外，还会表现出球衣的拉扯。新版实况引擎要求更高的硬件特效，这让游戏在细节上有了质的提升，而代价就是必须使用最好的游戏硬件，同时也会消耗更多的硬件资源。

这一代引擎最大的表现是在画质方面的，图形分辨率的提升导致了硬件即时运算负担的加重，游戏中的多边形也陡然增加了，掉帧与拖慢这些BUG问题实际上就是官方没有为各个游戏平台版本充分优化，游戏主机硬件运算负担过重的结果。我们看到，球衣皱褶是即时运算的，球迷的起伏是即时运算的，过多的硬件即时运算让《PES2008》成为了超越当前时代主流的实况引擎的实验品，在硬件无法承受这么多即时运算的情况下，也只能打打补丁，去除不常用到的多边形贴图效果，才能让游戏流畅起来。

总的来说，第三代的实况引擎，实际就是为跨平台而开发的新引擎，能很方便地在PS3/X360/PC上相互移植，而过于追求高清的效果让新时代的《WE》陷入硬件即时运算能力跟不上这代引擎资源要求的瓶颈中，但这并不妨碍这代实况引擎的后续发展：只要调试细节得当，无论是PS3，X360还是PC，都能达到一个合理的运行流畅临界值，这个引擎是Konami为了未来几年的跨平台战略准备的重型武器，目前没有发挥出应有的威力，而根据Konami开发《WE》的发展规律，随着后续游戏的开发，有很大的可能成为新一代足球游戏的王者。



▲登陆X360平台的《PES6》，和其他平台《PES6》的引擎不一样，是首次使用第三代引擎。

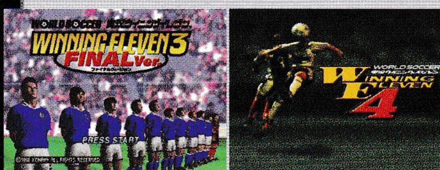
三 向左走，向右走？
实况操作在摇摆中进化

虚拟真实还是追求爽快？Konami一直在玩家和真实球迷的体验之间不断摇摆……在最近几年里，《WE》难度大为下降，《PES2008》竞技性的乐趣降到了最低，但是，这是足球吗？如果要回答上面的问题，可能一千个人有一千种不同的答案。无可否认的是，“《WE》系列”的引擎，是一直摇摆不定的：要么偏向真实比赛的物理特性，要么偏向更娱乐的爽快感觉。那么，《WE》的引擎在操作上有哪些重要的变化呢？

1 从《WE3》到《WE4》
颠覆性的控制难度

1999年9月2日，《世界足球 胜利十一人4》正式在PS上发售。当时众多玩家都觉得《WE3F》已经是经典得不能再经典的足球游戏作品了：流畅的配合，精细的操作，多变的战术已经让人觉得完美就是《WE3F》的代名词。

但是《WE4》的出现，颠覆了长久以来《WE》的传统看法。难度大是玩家对《WE4》的普遍评价。和前作《WE3F》比较，《WE4》的人球分离模拟得更加彻底，当玩家控制球的时候，稍微不注意就要被对手逼抢丢球，球路的方向更加难以预测。这样的《WE》，一时间很多玩家接受不了，习惯于在慢节奏的比赛中不断将球拿在脚下的玩家们自然开始抱怨。拼抢更加激烈要求我们像真实的足球比赛这样多传球，多和队友进行配合而不是一个人作为孤胆英雄在球场上单打独斗。节奏的加快带来的是短暂的不适应，当细心的玩家掌握了《WE4》的快节奏之后，突然发现，其实在激烈的对抗中能够控制球，在通过适应高速比赛中的控制球，这样的通过“大量练习达到提高水平”形成的成就感，这种引擎的变化，第一次真正体现了足球对抗的乐趣。



▲《WE3F》已经是一代经典。 ▲《WE4》难度大增，强调对抗。

2 从《WE7》到《WE8》
真实的惯性



▲《WE7》中更重视细节描写，从片头动画就能看出端倪。



▲《WE8》对重心的刻画无疑是最成功的。

PS2时代的第一次实况引擎操作上的变化，发生在《WE8》从《WE7》的转换上。其中的核心就是“利用惯性晃动重心”的思路。球员跑动中重心的惯高移很明显，我们可以利用踩停球的技术过人或者和晃动对手，在真真假假的盘带中掌握比赛的主导权。我们在任何加速盘带过程中放开十字键，然后按一下R1，那么控球队员就可以将球踩停。踩停球技术的实用性在于：我们在加速过程中，往往是对手全力加速追赶的时候，这个时候对方防守球员的重心是向前移动的，如果我们保持好和对方防守球员的距离，在高速运动中突然将球停下来，那么自然的结果就是对方球员因为重心惯性前倾的原因继续向前移动，而我方踩球的动作则是将加速奔跑中重心转移到另外一只脚上面，这个时候看上去就是对方冲过了头，空档自己就是在对方重心后，然后……从对方重心的反方向继续盘带或传或射。《WE8》中的R1+R2的强制移动在盘带中的作用更加明显，我们也可以采取冲刺加速，将球趟得很远，然后按住R1+R2从对手重心反方向强移，从而实现传说中的人球分过。如果说WE7是强化了盘带的速度，那么WE8就是利用惯性进行盘带的微操作，其精髓在于思维的变化，也就是利用扎实的基本动作晃掉对手的重心，过人就能在虚虚实实间轻易实现。



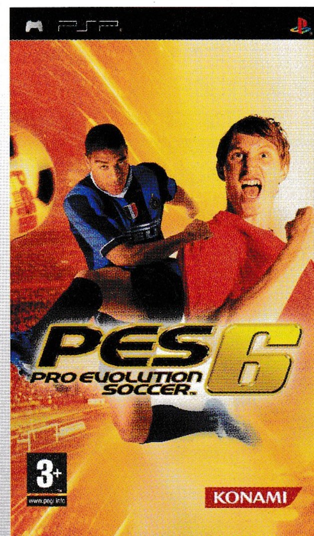
3《WE9》真实和娱乐的分水岭

PS2时代《WE》物理引擎最大的变化出现在《WE9》上：让十字键来处理以前R2的拉球操作，让盘带更加简单。很多玩家对这一系统的变化很不理解，因为从《WE7》开始，R2键逐渐变得极为重要，高级玩家利用R2键配合其他键位可以做出各种匪夷所思的动作，这是初级玩家所无法做到的。取消R2，实际上是Konami多平台《WE》发展的需要：因为如果要在没有L2\R2键的平台上(如PSP)推广《WE》，那么就要解决《WE》专有的R2特殊操作问题。因此在某种意义上，《实况足球9》的引擎发展至此实际上是被市场的发展方向需要所左右了。

不过，从随后的游戏物理系统变化可以看出，这种简化操作的做法实际上并未得到玩家的广泛接受，虽然Knami在PSP上推出了《实况足球 无所不在》这个实验性的掌机版(仍然采用第二代实况引擎)，但恶劣的操作手感和简化的射门方式，并没给《WE》的全平台开拓带来更多的好处。有鉴于此，Konami在随后的正统续作《WE10》中，悄悄地恢复了R2拉球的操作。

《WE10》和前作相比，裁判的判罚尺度更合理了，同时按照"《WE》系列"历代潜在的进化规则：前作中最强的招式必定会削弱，而在新作中必然会有新的很强的招式出现。因此在《WE9》中非常有用的"强制移动"和"脚内侧搓射"被减弱了，而在盘带和远射上比前作更强。

不过，从"《WE》系列"的游戏引擎发展总体来说，《WE9》是"真实"和"娱乐"的分水岭。如果说追求真实是《WE》成名的基础，那么《WE9》之前的《WE》就满足了游戏发展过程中追求真实性的所有条件；如果说娱乐性开始占据了主导地位，那么从《WE9》开始的，操作指令的简化，就代表了《WE》发展未来"娱乐第一"的方向。



▲《PES6》在PSP上的版本，取消了R2相应功能。

4 从《PES6》到《PES2008》彻底倾向爽快的动作游戏

第三代引擎的《PES2008》相对前作的《PES6》变化是相当大的。游戏鼓励球员之间多传球，防守球员对拿球队员的围抢更加合理，稍微不注意或者出球慢一点，就有可能被断球。换句话说，就是因为防守队员的逼抢更合理，让拿球队员处理球的时间和空间更小了，因此整体节奏被迫加快了，慢吞吞地盘带观察再传球的思路，会相对比较吃亏。游戏中加强了惯性的描写，减弱了身体的对抗和盘带的速率，更讲究整体配合。

和前作相比，在动作判定方面，短传的精度在中距离上明显降低了；长传球准确性则提高了，和实际一样，长传需要更多空间和时间来判断和摆腿传球，因此起脚速度就慢，出球前的准备时间长，因此本作的长传和前作比较，显得出球慢，但准确，这需要我们预判更多的提前量；射门变得更强了，特别是远射，门将对于各种来球的处理更加真实，失误也比《PES6》多了，因此各种非常规的进球大大增多；球员带球跑的速度仍然分为低速、普速和高速3个等级，但加大了惯性；这让前作盘带中比较实用的技术后撤步拉球的动作作用减弱了，让游戏更加平衡；在抢截方面，断线路比抢盘带护球的球员更加容易，球员在盘带时更多采用身体抑人护球，这种球和前作相比，更难以抢截，只能靠上去干扰，但如果盘带者身体健壮或者盘带速率高，变向快，抢球也并不容易；同时，强制移动的作用也减弱了，更多是依靠电脑控制修正距离位，用强制移动反而容易接不住球。



▲《PES2008》虽然图像进化了，但游戏系统彻底让游戏难度更低。

总的来说，《PES2008》的进球难度降低了，门将经常会出现莫明其妙的失误，远射和盘带也更加容易，因此爽快感加强了。

不过，笔者一直在思考几个问题：是人来控制游戏操作，还是让游戏来修正人的操作，究竟哪种才算是"玩"游戏呢？游戏的乐趣是在于不断磨炼技术，然后获得努力后的成就感呢？还是在于让电脑傻瓜式的帮助玩家完成各种动作的衔接？

我至今没有答案……

四 创新还是守旧 游戏模式的变化

《WE》从发售至今，出现了很多开创性的游戏模式，比如大师联赛模式(包含由此进化而来的培养系统和成长衰退系统)、团队模式、一球成名以及世界之旅。而在第三代引擎的实况上，这些开创性的模式并未完全继承下来，何时才能全部出现这些经典的模式，时间会证明一切的。

1 大师联赛模式的不断进化



▲《WE4》中首次登场的大师联赛系统沿用至今。

《WE4》：大师联赛闪亮登场

大师联赛(MASTER LEAGUE)首次出现于《WE4》中，玩家首次在游戏中体验到经营俱乐部的乐趣，这也圆了球迷们在游戏中依靠自己的双手组建超级强队之梦。在游戏中，玩家可以自由地组建自己心中的梦之队，也使《WE4》的游戏时间大大增加，成千上万的《WE》FANS沉迷其中，并且可以通过读取大师联赛俱乐部记录，用自己组建的这只队伍和其他玩家对战交流。

《WE6》：培养系统

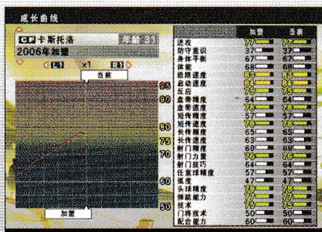
从《WE4》开始登场的大师联赛，仅仅是实现了球员转会，而球员的数据是固定的，无法表现年轻球员的成长，而到了《WE6》，才有了培养系统，也就是在大师联赛中，有一类年轻球员，身价不贵，但可以通过比赛获得经验值，从而成长起来，逐步成为球队的核心。这个细节再次谋杀了玩家的大量时间，如何寻找年轻的成长率高的球员，成为了玩家讨论的话题之一。



▲《WE6》将大师联赛育成系统发扬光大。

《WE8》：年龄/成长衰退系统

不过，培养系统最大的问题，就是球员数据只有成长，没有衰退，到了游戏后期，基本上是一帮超人在为球队征战，而且不会衰老和退役。有鉴于此，Konami在《WE8》中增加了年龄\成长衰退系统，让大师联赛的球员和真实世界一样，会根据年龄的变化，成长、成熟、衰退直到退役，退役后还能像其他足球模拟游戏一样转生，重新成为年轻球员。



▲《WE8》出现的"成长衰退"沿用至今，让大师联赛更加真实。

而目前，大师联赛的模式已经相对成熟，我们甚至可以将在大师联赛中培养的球员，拿到网络对战中去使用，和网络上其他高手比较一下组建球队的功力。

2《JWE》：团队模式/一球成名/世界之旅

团队模式

团队模式是"《J联盟》系列"实验性的模式，首次出现于《J联盟实况足球9 亚洲冠军联赛》中，这个模式主要是为玩家提供了多人对战的记录，可把这些记录保存到记忆卡中，并且能够统计出某某星座、某某血型的玩家容易获胜，哪种阵形胜率较高等等要素，甚至可以自己组织一个大型的杯赛或者联赛，和周围的朋友慢慢进行游戏。这个模式受到了广大玩家的好评，因此在最新的《PES2008》的PS2版中也正式收录了。



▲团队模式支持多人对战，适合在朋友之间长期游戏。

世界之旅

世界之旅模式，仍然是"《J联盟》系列"的实验性的模式，首次出现于《J联盟实况足球10 欧洲联赛06～07赛季》。这个模式的初级形态仅仅是在全球范围内巡回，挑战各国俱乐部强队的模式，而到了《J联盟胜利十一人2007俱乐部锦标赛》中，本模式首次加入了任务条件要素，将游戏的基本模式改为了"完成特殊条件下的各种挑战任务"，例如：下半场开始，落后一球的情况下，逆转赢得比赛，这样的条件，完成后即可过关，总共任务超过100个，难度大，也比较耐玩。本模式的最新篇也收录在PS2版的《PES2008》中，而在PS3/PC/X360版的《PES2008》中并未收录。



▲世界之旅也是进化后的成熟游戏模式。

一球成名

一球成名是PS2版《J联盟胜利十一人2007俱乐部锦标赛》的专属游戏模式，让玩家扮演一名球员，在赛场上不断奋斗，转会，最终成为著名球星直到退役的模式，本模式让本作大受好评。虽然最新的PS2及PC版的《PES2008》中均未收录本模式，但本模式独特的第一人称视点吸引了很多玩家，将本模式收录到世界通用版本的呼声也是最高的。



▲一球成名模式让《WE》圆了玩家的个人明星梦。

3 网络联机模式

从《PES4》开始，《WE》就支持了网络对战，国内玩家能玩到的，基本上是浩方对战平台，时至今日，仍然有很多玩家坚持着浩方的《PES4》对战。不过，随着游戏进化到《PES5》，网络对战则需要通过官方服务器正版认证然后对战。到了《PES6》，网战进一步进化，出现了工会排名系统、个人排名系统，多人群战系统以及跨平台的对战系统，到了《PES2008》，网战系统又发生了很大的变化。我们有理由相信：《WE》的游戏重心正在从单机向网络转移，网络模式会越来越重要。关于网络联机，笔者将会在后文专门说明。

4 游戏模式对照表

游戏\模式	PES2008（PS2版）	WE10JL2007	PES2008（PS3/X360/PC）
友谊赛	○	○	○
大师联赛	○	○	○
联赛模式	○	○	○
杯赛模式	○	○	○
团队模式	○	○	×
世界之旅	○	○	×
一球成名	×	○	×
编辑模式	○	○	○
PSP连动	○	×	×
网络联机	○	×	○

实况的模式进化有一个规律，就是是在J联赛版上试验，获得好评的再加入国际化的新作中去，而目前第三代引擎的《PES2008》在模式上是相当欠缺的，如果在今后能加入上述这些吸引人的模式，将会是实况的又一个集大成的作品。

五 未来战场

网络对战，路在何方？

从《PES5》开始，网战就成为了《WE》的另一个方式。如果说单机的《WE》是最成熟的《WE》，那么网战就代表了游戏进化的另一个未来。《PES6》的网战系统是目前《WE》上最成熟的网战系统，在延迟方面控制得不错，同时支持多人对战，跨平台对战，这让很多拥有正版游戏的玩家得以实现多年以来的梦想。而到了《PES2008》，第三代引擎的网战系统又风云突变，和前作相比，目前仍然不支持网络多人对战，而网络拖慢也成为了《PES2008》的噩梦。

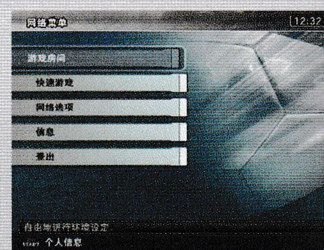
1 网络延迟，永远的痛

通过将近1年多的网战，笔者认为《PES6》的网战是最好的，体验如下。在登录方面，PC比PS2要快得多，PC的专用服务器更加稳定，比赛也更加流畅。对于国内玩家来说，电信和网通联网进行游戏是非常慢的，而在《PES6》的PC服务器上，网通和电信联机却仅仅是感觉画面稍微有点延迟，但不明显，属于网络对战可以接受的范围。而PS2的专用服务器上，电信和网通互联的延迟仍然很大。在游戏中，互相加为好友是可以看见对方的网络速度的，速度用格表示，类似手机的信号显示，3格为最好的速度，互联相当流畅，2格一般，可以互联，1格就有可能延迟比较大，而信号显示为斜杠，则表示速度很差，基本不能联机……不过，经我们测试，如果该电脑是通过局域网上网，也可能显示速度为斜杠，但实际上联网速度并不慢。

《PES6》的网战仍然是采用主机客户端上下半场交换的方式。网战和单机对战最大的不同就在于网络延迟，在游戏中具体表现为光标切换速度和按键响应时间，《PES6》是一个要求帧数稳定和瞬间判断的游戏，如果按键延迟太大，会影响动作的时机。在网战中，如果是同城同ISP进行网战，那么主机和客户端的影响不大，基本上可以等同于本地对战，相当爽快；而异地同ISP进行对战，客户端稍微有点延迟，但不明显，也属于可以接受的范围。就多人对战来说，网络延迟主要取决于主机和客机互联的速度，也就是双方队长机器分别作为主客端互联的速度，而参加网战的其他PC机器，只要和主机的互联速度稳定就可以了。

总的来说，《PES6》的网络对战，在同一ISP下（异地）互联比前作稳定，在不同ISP（异地）的互联速度有所提高，大家进行网战，最好还是同一个ISP之间进行，而多人对战时，作为主机和客户端的双方队长机器联机速度是最重要的。

而最新的《PES2008》则因为优化不够，网战拖慢现象严重，而且不支持多人组合对抗，跨平台也没有实现，相对前作成熟的网战模式，实际感觉是退步了很多。



▲网战是《WE》玩家永远的梦想，图为《PES5》的网战菜单。

2 工会组织，网战荣誉

工会是众多网游的基本要素之一，也是《PES6》一个网战重要的要素之一。我们只要登录了服务器，注册好您的网战ID后，就能够建立我们的专属工会了。建立工会者就是默认的工会会长，在游戏中，我们可以邀请对战房间内的伙伴加入工会。工会的最大会员人数是和工会等级相关联的，初次建立工会为我们只能邀请10个人参加，而当工会升级后，就可以增加到15人。在游戏中，也有所谓的"工会"战的概念存在的，具体来说，就是同一工会的成员组队，和另一工会的成员组队进行对抗，这样就要算工会等级积分和个人积分。当工会战获得胜利后，工会的积分会积累下来，随着时间的积累，我们工会就能够招募更多的工会会员。

当然，工会的升级除了能增加会员上限之外，随着等级的上升，还可以购买不同的装饰品，参加更高等级的比赛(包括官方随机举办的比赛)。

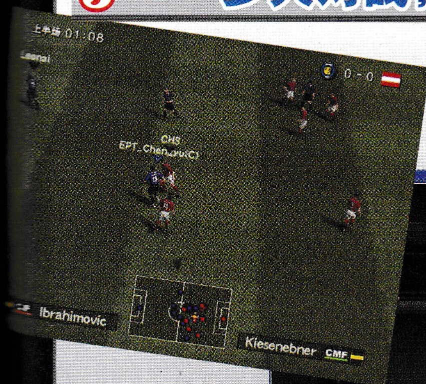
而《PES2008》，已经取消了工会组织的设定，网战投入感随之大减。



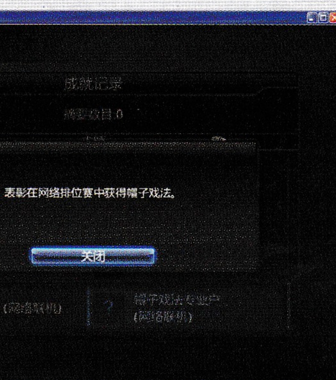
◀图为《PES6》的网战菜单画面。

▶《PES2008》的网络联机减弱了不少。

3 多人对战，乐趣多多



◀多人对抗的《PES6》乐趣多多。



▶《PES2008》中的某些游戏成就需要通过上网比赛获得。

如果说工会让《PES6》的网战增加了集体归属感，那么《PES6》中系统最大的进化之一，则是来自于多人群战系统。《PES4》时代只支持1对1两台电脑的网战，《PES6》则支持了2对2(还是只能两台电脑)的网战，而到了《PES6》，多人群战再次升级。本次网战，增加了多人多机联机对战，也就是说，本次的网战，可以通过官方服务器，让互联网中不同地点的4台电脑联机，每一台电脑可以支持2个玩家同时接入，总共可以支持8人的群战。群战和单人对战的感觉是完全不同的，对玩家的配合意识有更高的要求，足球不是一个人的运动，单打玩得好的，未必多人配合就一定过关。本作中的群战系统，首次实现了不同地域的互联网用户互相配合，也算是网战历史上的首次突破，当然，这离我们梦想的11对11的网络对战还很遥远，不过这已经是一个很好的开始。

在多人群战的时候，我们比赛对抗的双方，先要选定一名队长，进行选队、安排阵形和换人的工作，其他本队成员是无法进行的，只能等本队队长安排好之后开始比赛。同时，如果光标切换选择默认的4格半自动速度，在群战中经常会出现换人光标快速乱换的现象，这对网战是相当不利的。经过我们测试，在"网络选项"中，将光标速度调整为1格半自动或者完全手动，这样对强调配合的《PES6》多人群战更有利，不会出现因换人太快而导致无法合理控制球员切换的问题。而到了《PES2008》，多人对战至今未实现……

4 跨平台对抗

在PC版《PES6》正版光盘盒子上，标识有醒目的"支持和PS2版《PES6》对战"的信息。作为官方强调的跨平台联网，《PES6》做得相当不错。首先，需要我们在"网络选项"上开启"跨平台对战"的选项开关，才能进入专用服务器，实现PC同PS2的跨平台联网对战。不过，和纯粹的PC版或者PS2版之间的网战不同，PS2和PC之间的跨平台对战，是不计积分的。我们在这个服务器经常看到各国的实况玩家进行对战，无论PC用户还是PS2用户，都可以在这里一较高下。

当然，以上说的是第二代引擎的网战服务，到了第三代引擎的《PES2008》，跨平台这个设定已经烟消云散了……

网战和单机版的体验是完全不一样的，通过网战我们能认识很多不同的朋友，体验各种风格和战术流派的打法。可以说，单机的体验仅仅是一个开始，而只有联网对战，才能体验最新的《WE》的变化。

采用第三代引擎开发的《PES2008》，却令人费解地取消了前作中饱受好评的网战的部分模式，给玩家的感觉就是"一夜回到解放前"，因此现在很多正版玩家不得已，采用双版本玩网战：《PES6》玩多人对战，《PES2008》只能玩单挑。虽然《PES2008》的正版说明书上写明了可以实现4人网战，但现在实际情况是只能双人对战，多人游戏是无法进行的，希望Konami今后能在网战方面继续升级系统，让玩家早日体验第三代引擎网战的真正形态。

后记

《PES2008》在游戏引擎上的进化并不能令玩家满意：拖慢、掉帧、缺少模式，一味追求爽快，这都离玩家的要求有很大的差距。真正新引擎的《WE》，需要的是追求真实足球的制作理念和负责的制作态度。一味跨平台，一味加快游戏开发速度、一味追求全平台占有量，势必造成游戏品质的全面下降，虽然第三代的实况引擎很有潜力，但还需要制作人找准方向，不断努力，才有可能成为玩家心目中那个真正的足球游戏的王者。

毕竟，玩家的眼睛也是雪亮的。



我的阴谋你永远不懂

——谈谈游戏中的阴谋家们

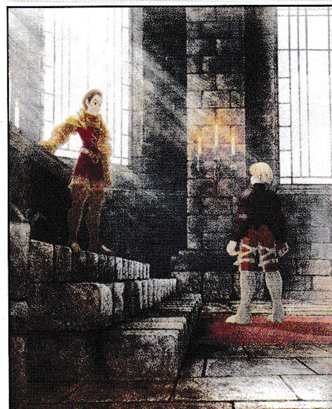
■文／悠闲有限

某位名人曾经说过，做一次坏人不难，难的是一辈子兢兢业业坚韧地做坏人——根据这句话来推断，其实真正成功的坏人并不多。正如另外一位历史学家所说，历史不过是一个被人玩弄的小姑娘，谁都可以来搞一搞。从这个角度来说，那些强大的站在历史背后冷笑着摸小姑娘屁股的阴谋家们，往往才是无数故事真正的主角。在那些久远相传的传说里，在那些新兴的矛盾和冲突里，阴谋永远是人类恶意揣测自己本性的最好注解，阴谋也永远是成功人士必备的苦口良药。阴谋这个词带着让人寒冷无比的温度，也让人陷入追寻真相的狂热奔逐之中。正如那句更为著名的名言所云："人类失去阴谋，世界将会怎样？"那些阴谋家们，用自己的智慧和血汗铸就了属于传说的一部分。这些人物的伟大事迹仿佛早晨七八点钟的太阳，一直照耀在历史的长河上熠熠生辉。固然在各种冒险故事中勇敢者们用自己的刀锋和运气创造的种种传奇，而传奇的另一面也让人无限敬佩。为了昭显正义必胜的历史规律，为了证明运气加勇气等于王八之气的客观事实，许多阴谋家们前仆后继地用自己的智慧和血泪实践了种种惊天阴谋，为阴谋事业的长期发展作出了卓越贡献。如今历史已从亭亭玉立的小姑娘变成了不堪入目的老太婆，且让我们再一次向她伸出魔爪，去撩动真实的历史，还阴谋家和他们的阴谋一个真我。在黑历史也已经不太能赚取眼球的今天，我们不难发现这些阴谋看起来竟然如此纯良，如此委婉，甚至如此……动人。

现实主义专业组

分配在这一组的阴谋家及其阴谋往往带着强烈的现实主义色彩，其本身都具有非常强烈的可执行特征。其最显著特点往往是会带来对世界秩序的冲击，同时也偶尔伴有腥风血雨。阴谋家们不仅本人都是高智慧生物，一个个堪比阿尔伯特·爱因斯坦，更有些强者干脆达到了阴谋家们所能达到的顶峰——有的取得了政权，有的完成了梦想，也有的干脆满足了个人嗜好。这些阴谋家们都是精英中的精英，人才中的人才，公鸡中的战斗机……最强的是他们当中有些人甚至连失败都还没有，还在进行着更为专业的阴谋。为了表示对这些人的敬意，我们不得不动用"专业"和"现实主义"这样伟大的形容词。

戴荻达戈·贝沃尔夫

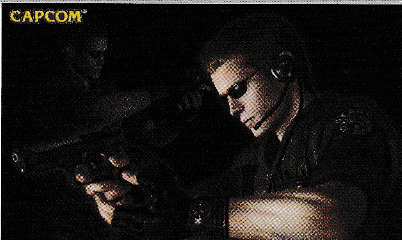


出自	《最终幻想战略版 狮子战争》
身分	贵族
主要事迹	策动绑架事件，刺杀皇室成员，刺杀主君，秘密勾结教会颠覆王权等

在实力和智商上简直无话可说的阴谋家，游戏史上最有名的阴谋制造者之一，一个有文化有理想的高级知识分子。戴荻达戈原本是白狮子的北天骑士团领导者拉古公麾下重臣，更是伊瓦利斯王国最尊贵的贵族贝沃尔夫家族长子。身分显赫，智慧过人，为人稳重大气，一直是自己弟弟

阿尔伯特·威斯克

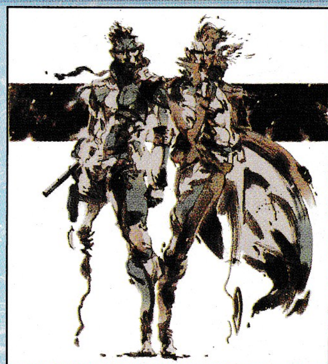
出自	《生化危机》系列
身分	打工的
主要事迹	出卖警队情报，关键时刻叛变，蓄意谋杀，组织团伙抢劫等



最初做为一个小型研究所里的年轻打工仔，威斯克同学从一开始就一心想要成为个优秀的科学家。不过命运显然跟他开了一个玩笑，他所在的研究所很快被伞公司收购了，而这哥们儿还傻乎乎地为生化制药公司研究了好几年的病毒才如梦初醒——哦，原来我们的工作是犯法的呀！被忽悠了的威斯克同学心头异常愤怒，却认识到了阴谋的力量。正如希特勒在自己艺术专业老师的批评下彻底放弃艺术创作一样，在看到了年仅十岁的天才女科学家阿尔弗雷德·阿蕾西娅发明出维罗尼卡病毒之后，威斯克在科研方面的雄心壮志就彻底颓废了。放弃自己最初梦想的威斯克发现自己其实并不适合搞研究，干脆听从伞公司的安排去了浣熊市警队当卧底。这出《无间道》后来演得风生水起，威斯克同学居然做到了小队长。发现自己比较擅长权谋之术的威斯克同学心思细腻无比，听说浣熊市郊区的研究所发生T病毒泄漏事件后，悄悄给自己注射了威廉博士送给自己的病毒。结果事实证明威斯克的未雨绸缪实在是高，在诱导S.T.A.R.S小队进入别墅测试病毒战斗力之后，威斯克同学的身分被无情暴露。最终还遇到了可怕的T病毒最终载体暴君的疯狂打击报复，差点嗝屁。自己注射了病毒的威斯克随后又投身到新的阴谋中去，无奈因为各种原因一直没有什么特别大的成果。不过这人有一个优点，那就是生命力特别旺盛。被阿尔弗雷德家的女王抽了一番后居然没什么事，还活到了伞公司倒台。如今正在施行伞公司重建计划的威斯克同学正奔走于世界各地，想必工作也能有些成效了。这个打工仔归来，不知道在重建的伞公司会是一个什么样的地位。

利奎德·斯内克

出自	《潜龙谍影》系列
身分	失败的克隆体，佣兵领袖
主要事迹	抢劫核武器发动核威胁，抢劫军用物资，抢劫别人身体……总之就是抢劫为主



利奎德先生的身世可谓悲惨透顶——首先是克隆绵羊没爹没娘，其次又身患绝症死狐病毒随时可能一命呜呼，本打算参加猎狐犬部队，又赶上自己那个克隆本体老爹"大首领"（BIG BOSS）碰到自己那孩死的兄弟索利德·斯内克。索利德·斯内克虽号称是个失败的克隆体，依然很强悍地打倒了自己老爹，结束了"世外天堂"军事国度计划。在这之后利奎德先生只好以士兵身分加入猎狐犬，并靠着自己过人的军事才能在其中迅速窜升，一直熬到总司令的位置。由此可见，某些时候阴谋家们的愤世嫉俗并非天生，而是社会折磨造就。可惜的是利奎德先生虽然强大，却和所有克隆人一样有着致命的缺点，为了克服这个缺点，利奎德先生不得不策划一次武装抢夺核设施的活动，以要回大首领的尸体，用老爹身上的细胞养活猎狐部队无数的克隆人兄弟。在策划武装暴动要挟美国政府期间，利奎德先生不仅兢兢业业地完成了自己份内的工作，甚至还成功装扮成了自己弟弟斯内克的教官，误导斯内克帮助自己完成了一系列任务。惟一比较可惜的是利奎德先生的战斗力并不是那么让人满意，不仅开着雌鹿武装直升机没有打赢自己那个赤手空拳的兄弟，甚至后来开着最终决战兵器Metal Gear都没能打赢……不过悲惨的利奎德先生至少还有一个自己兄弟斯内克没有的优点，那就是生命力之顽强，恐怕连圣斗士几个小强都不敢与之相比。这位仁兄在与斯内克的战斗中被彻底打败之后，竟然宛如不死之身一样从熊熊燃烧的火焰中走出，若不是最后一刻死狐病毒发作，恐怕他老人家的阴谋诡计就能得逞了。

在北阿拉斯加武装劫持核武装置的事件之后，利奎德先生并没有因为死狐病毒发作就放弃了轰轰烈烈的阴谋活动。在那之后这位著名的领袖干脆通过断肢移植将自己的手臂和断臂的左轮老头儿奥赛罗特连接在一起，使自己成为一个类似寄生体的神奇存在。这听起来有点匪夷所思，不过事实确实如此，而且利奎德先生似乎因为这个缘故活得很长久，在《潜龙谍影2》武装抢劫新式Metal Gear之后，居然又出现在《潜龙谍影4》中，而且看起来拥有了强大的声波武器，似乎能搞出一番惊天动地的大事业。

这样长命悲惨又坚韧的角色，才是阴谋家的代表人物。

相关链接 塞德勒——《生化危机 4》



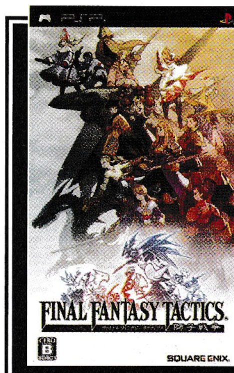
组织邪教这事儿可不是一般人能干的，口才得好形象得佳，气质上也要胜人一筹，更重要的是得有资金和场地。试想找一个不足十平米的小屋做血祭仪式，那就不是恐怖片而是喜剧片了……幸好塞德勒同学口才不错，也算是个高级知识分子，还攀上了一个贵族——就是那贵族个子有点矮。事实上塞德勒先生选择的传教地点也算不错，至少是个金矿发源地，不过也可能就是因为这一点，才引来了资本主义国家青年里昂对村民的疯狂屠杀……另外，塞德勒先生的阴谋构思实在不太现实，一个能被激光手术和阳光干掉的寄生虫，就想统治美国了？这也有点太看不起美国人民的科技水平……

拉姆萨学习的榜样。这样一个身分地位都完美的人，所追求的目标自然不是普通人所能想像的伟大。这位身分显赫的贵族从一开始就并不在乎什么国内战争和自己主君拉古公的摄政王身分，他想要的是贝沃尔夫家族至高无上的权力。从这一点上来说，这位哥们其实还是很有追求的……从最初唆使骸旅团绑架银发鬼艾尔姆多亚侯爵到后来的派出暗骑士追杀公主奥维莉亚，这位戴茨达戈先生都显示出了一个一流腹黑政治家的出色天赋。而在整个游戏的末盘暗杀自己的主君拉古公一段，更是显示出这位阴谋家真正强大之所在——作为拉古公从小到大一直以来的好朋友，三十三年的友情最后化作凶狠的一刀刺在拉古公的胸口，这一点想来普通人根本无法做到。做为整个《最终幻想战略版》中最坚决果敢的角色，戴茨达戈充分向我们说明了一个阴谋家在朝着自己理想拼命奔跑的前行途中是多么的勇往直前……当然这孩子的运气实在是太差了，碰到一个比自己更坚强果敢的弟弟，直接导致所有的阴谋构思全都流了产。

要怪只怪命不好，真的。

相关链接 约翰逊，赫鲁晓夫，沃尔金等——《潜龙谍影 3》

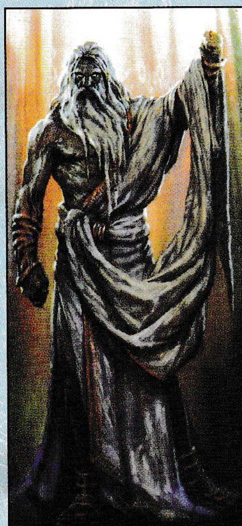
游戏中的政治家们都些是让人崇敬的存在……看到这些名字，我们不难想像出巨大的金钱和丰富的人力组合在一起的华丽景象。这些强有力的名字不仅在游戏中是让人崩溃的存在，就算是在现实世界里也一样很让人挠头……所以还是算了吧，我们谈的是游戏，不是残酷又可怕的现实世界。至于那个子虚乌有的沃尔金——他就不算阴谋家了，这游戏里是个人都比他有智商。



相关链接 迪利塔·海拉尔，教皇，沃玛鲁夫等——《最终幻想战略版》

同为《最终幻想战略版》中的阴谋家，半路出家的迪利塔显然拥有更好的运气和更高的天赋。就连天赋特权的主角拉姆萨都没玩过他，最终利用公主的爱情和各方势力的矛盾成为英雄王的迪利塔同学才是真正阴谋家成功的典范。与其成就相比，神殿骑士沃玛鲁夫和自以为控制了大陆局势的教皇不过是些小可怜，毕竟这些人都没有得到真命主角的辅佐，失败也是难免……

宙斯



出自	《战神 II》
身分	奥林匹斯神王，种马之王
主要事迹	蓄意谋杀本届战神，暗箱操纵奥林匹斯新神选拔结果，泡了太多美女

之所以将宙斯老爷算进专业组，最主要的原因是宙斯老爷的头脑清晰明白，什么事该做什么事不该做他比谁都清楚。自小也遭受过家庭痛苦的宙斯从小就背负着什么儿子要杀死爹的悲哀命运。为此宙斯他爹，那个伟大的巨人父亲克洛诺斯决定自己妻子每生下一个孩子就吃掉一个。宙斯的母亲为了保全宙斯，用石头代替婴儿让克洛诺斯吞下。由此可见这个家族到宙斯这一代实在算是基因突变，忽然就从弱智家族升华成伟大的阴谋家了。长大之后娶了智慧女神墨提斯的宙斯终于成功完成了传说中的儿子杀死父亲一出戏码。成为奥林匹斯山的主人之后，宙斯好色的本性战胜了对命运的恐惧，他频频娶妻外遇，光妻子就多达七位之多，更是外遇了十几场，留下大量儿女在天上人间。话说自从那个该死的新战神奎托斯成功打入奥林匹斯众神一族后，宙斯这位众神大佬就开始愁眉苦脸思考收拾这个凶悍又自大的新战神——因为他发现自己距离那个儿子弑父亲的优良传统越来越近，这混不吝的小子奎托斯看样子很有希望成为下一代弑父的主角。为了避免这种事儿发生，宙斯老爷在变成鸟或牛勾女人之余，也开始用自己神王的智慧思考如何整死奎托斯。

事实证明，宙斯当上太长时间奥林匹斯神王，以至于很多人都忘记了当年这哥们儿也是一手将泰坦族送进地狱的幕后黑手。奎爷轻易就相信了宙斯的胡说八道，在神力被宙斯夺走之后还拿了宙斯的奥林匹斯之剑。老流氓宙斯正是靠着这把剑夺走了奎托斯所有的力量，将其一击必杀。整个阴谋一气呵成，还偏偏赶在雅典娜跟奎托斯争吵期间施行，以至于奎托斯一直都坚信所有的阴谋都是雅典娜搞出来的……而宙斯所布下的所有阴谋，不过是为了保住自己神王的位置，生怕奎托斯回头再给自己来个反手一刀。然则宙斯老爷对所谓的历史规律并不熟悉，却不知道自己这一切阴谋却给奎托斯足够反抗的理由，更不知道盖亚老奶奶就藏在地下等着奎爷碰上这么一档子事。

整个阴谋的最后结果是雅典娜被误杀，奎爷带着泰坦族杀入奥林匹斯山，宙斯老爷的地位岌岌可危，这阴谋家碰上浑身硬气的汉子看来也占不到什么便宜。

相关链接 奥丁——《女神侧身像》



同样是众神之王的奥丁在阴谋诡计上并不亚于宙斯，而且出于实际考虑这哥们儿还封印了自己手下神格最高的女武神的记忆。但这一切并不能阻止诸神黄昏的发生，甚至都不能阻止一次人类与女神爱情的发生。最惨的是做为一个神国的老大哥，其最终下场居然是被条小破狼咬死，从这一点上来说这位奥丁哥哥跟宙斯还真不是一个档次的，至少现在的花花公子们都比较尊崇宙斯，那是他们的偶像……

理想主义创造组

这一组的阴谋家朋友们无一例外都拥有着崇高的理想，比起现实主义组的那些朋友，这些辛苦的人们最大的爱好也许不是切实的利益，而是自己心中的某个梦想。正如黑人领袖马丁路德金哥哥所说的那样，每个人他都有一个梦想，这个梦想可能是夺取海贼王藏在宝箱里的内裤，也可能是在某个大地上洒下自己的鲜血汗水或者其他什么乱七八糟的东西，当然更有可能是毁灭世界重建秩序之类伟大崇高的理想……为了这些梦想，阴谋家们往往要做出许多不合常理的举动，甚至被世人误解，这份辛苦可想而知。这些理想主义者们用前仆后继的事实证明了一件事，那就是这个世界确实如某位大叔所说的那样：人的梦想是不会消失的！这些阴谋家们的现实主义色彩比起前一组略逊，但显然他们对世界更有爱，也更让人敬佩。其中有些阴谋的想法也实在很有创意，所以在本组需要特别注明的只有一条——“广告创意，请勿模仿。”

萨菲罗斯

出自	《最终幻想 VII》
身分	高级战士，神罗首席科学家之子，生物工程的受害者
主要事迹	杀人，纵火，抢劫古董，发动陨石撞击地球

经常在女粉丝尖叫声中登场的银发长刀面容冰冷的老流氓萨菲罗斯，



其身世也算颇为凄凉，本来爹妈都是神罗高级公务员，家境也算宽裕。无奈碰到一个丧心病狂的老爹非要搞活体试验，结果好好一个家就这么散了。本来这些也都没什么，长大的孩子不记得小时候的悲惨故事，总算在社会上混了个有头有脸，走到哪里大家都尊敬叫他一声萨哥。偏偏在这个时候萨菲罗斯接受了一个任务，去山畔村庄尼布尔海姆追查某件事，结果这么一查查出了自己的童年阴影。高智商又很能打的萨菲罗斯终于明白了，自己德智体全面发展并非是天赋作祟，而实在是自己那死鬼老爹动的手脚。本来意气风发的年轻帅哥因为这件事立刻信仰崩溃了，在村子里杀人纵火后本欲立即扬长离去，无奈碰到了两个对自己强大没有概念莽撞小子。这两个小子一个名为克劳德，一个唤作扎克斯，都是这小村庄长大的孩子。一代名战士萨菲罗斯哥哥意外被克劳德和扎克斯合力打下万丈深渊，自此开始孤独搜集古代魔晶石的艰辛旅程——那所谓的古代魔晶石，正是发动最终黑魔法陨石术的关键。其实说白了这哥哥无非就是发现自己是生物工程出品后心灵扭曲，打算报复世界。他先是杀死了神罗董事长，又捅死了克劳德和扎克斯的红颜知己爱丽丝，还抢走了克劳德已经到手的黑魔晶石。这一切的顺风顺水让萨菲罗斯同学意识到，自己在这个世界上也许真就是无敌又寂寞的一个纤细少年了。为了让全世界都跟他一起自暴自弃，身世凄凉的萨菲罗斯祭起陨石魔法，打算拖全世界跟他一起陪葬。这种悲情不知换来多少少女的尖叫和倾心。

为了躲藏克劳德一行人的追杀，萨菲罗斯真是煞费苦心，躲到了地心深处操纵魔法。可惜克劳德这个死小孩钻牛角尖的偏执程度远超萨哥，带着一行人就冲到地下将萨少侠打得灰飞烟灭。实力和理想并存的伟大战士就这样死在克劳德同学手中了，那阴谋自然也没能得逞，委实是件憾事。不过也正因为如此，这位引发帅哥的悲剧气质才能打动更多人。在此我们不难看出男人长得帅，实在还是很有好处的。

相关链接 维因——《最终幻想 XII》



和吉翁一样擅长演讲的维因没有被归入现实主义专业组的主要原因是因为这帅哥傍上了一个不死不灭的强者，这样使得他的阴谋现实主义色彩大为冲淡。《最终幻想 XII》所描绘的伊瓦利斯大陆上，最阴险的政治家非此人莫属。不管是操纵帝国裁判团队战翻元老院，还是暗杀自己的亲爹，乃至于暗中破坏别国和谈……这一系列伟大构想的背后仍有一个更大的理想，那就是让人类摆脱不灭者对人类历史的控制和束缚。从这个角度来说，维因也算是个伟大的理想主义战士。不过比较可惜的是这位帅哥在阴谋全部破产之后居然化身成了一个钢铁垃圾天使，这使得他在女性粉丝心目中的评分骤然降低，也算是个相当悲剧的人物。

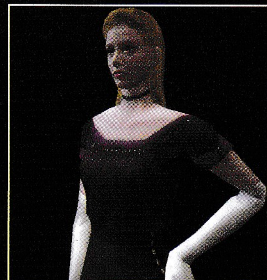
线粒体

出自	《寄生前夜》
身分	自称优等进化物种
主要事迹	公共场合纵火，杀人，占领并毁坏自由女神像，攻击现代生物进化理论



历史上曾经出现过大大小小无数的神棍，这些人有的参与阴谋活动，有的则干脆只是坐在家里说些虚无缥缈的话。如果从实际行动角度来看的话，线粒体算是个比较实干的神棍——至少每一项阴谋她老人家都身体力行，去竭力扮演好自己的角色。从一开始线粒体已经说了，自己策划了几十万年的阴谋终于到了实施的日子，这个宣言听起来大而无当，没什么人在意。等到线粒体姐姐杏目一睁，让那千百人在自己双目的灼灼注视下自行起火之后，大家才很惶恐地发现，这神棍所说的那些理想主义宣言居然是真的。线粒体在展示了她所拥有的强大实力之后，开始大闹纽约。从歌剧院到地下水道，从公园到博物馆，从自由女神到神秘大厦……神棍姐姐亲自演示了诸如"论线粒体打飞机的优越性"、"人类给线粒体增加体重的几种方法"、"线粒体如何复活恐龙化石"等各种惊心动魄的场面，随后还拖着自由女神像同归于尽了一把。当然这一切的一切都不过是阴谋掩盖下的小小波澜，就如人生长河中那朵朵的小浪花……线粒体在其神棍外表下掩饰的真正目的，其实是生出真正完美进化的线粒体后代。当最终赤身裸体的婴儿在空中进化成男人之后，年轻的金发女警官艾娅姐姐终于忍不住了——"你丫不穿衣服在军舰上晃，这可是有伤风化的！"愤怒的美女姐姐将线粒体打成残废，随后又引爆了军舰做为陪葬，这才结束了线粒体试图让达尔文进化论作废的疯狂举动。

相关链接 阿尔弗雷德·阿蕾西娅——《生化危机 代号维罗尼卡》



同样致力于完美生物进化论的天才美少女在沉睡了十几年之后以极强的姿态复出，也是代表着自己就是新物种标准的自豪。不过这位姐姐的命显然并不比线粒体好多少，除了轰走一个半成品威斯克之外几乎没有什么展示实力的机会。线粒体好歹还在纽约市中心大闹了一场，而阿蕾西娅同学除了被克里斯一炮轰成渣之外，几乎没有什么特别出众的演出。所谓病毒颠覆人类社会的阴谋梦想，也只能随着小岛一起沉寂在大洋之中。

德拉古拉

出自	《恶魔城》系列
身分	吸血鬼之王，古代贵族，大款
主要事迹	就是想复活，其实啥都没干

德拉古拉伯爵的帅并不在于他苍苍白鬓的面容，也绝对跟他爱上一个人类女子无关，更主要的原因相信都集中在他老人家的贵族身分上。要知道现在贵族这玩意的数量要比大熊猫还要少上一些，而男人最重要的并不是帅而是有钱……问题在于，德拉古拉伯爵的小小愿望并非那么罪大恶极，除了让自己复活和找那些骨头渣滓都不剩的仇人报仇之外，他还真没做过什么伤天害理的事儿，这让人不得不怀疑这位年纪颇大的吸血鬼其实就是个纯洁害羞的小理想主义者——但我们更愿意相信其实只是这位伯爵大人当惯了衣来伸手的贵族，不太会实施自己的阴谋。不管怎么说，理想主义者尤其是这种只是在自己城堡里乖乖等着工作成果的理想主义者最终的命运都不会好过那些行动实力派，于是不光是自己的儿子和吸血鬼猎人，还有其他什么莫名其妙的高中生之类都纷纷带着鞭子蜡烛一类的器械来城堡里 SM 德拉古拉伯爵，场面之壮观一时无两。所以做人——哦不，做吸血鬼做到德拉古拉伯爵这个份儿上，实在是太悲惨了点，尽管他的理想如此简单纯洁。



相关链接 织田信长——《鬼武者》等系列

出镜率颇高的信长大叔前几年也颇受各界人士的喜爱，在《鬼武者》的信长三部曲中，这位大叔被三次拖出来打，死一次复活一次被战翻一次，到了最后一次甚至要拖到五百年后在艾菲尔铁塔附近被人一顿暴打。而实际上信长大叔的真正目的不过是把"天下布武"的广告条打遍互联网而已。而且根据历史学家考证，信长大叔最开始很有可能是想写"天下不武"的，因为文化课没学好才写成了相反的意思……为了这个悲剧性的错误，在《樱大战》系列"中这位大叔依然被拖出来暴打一顿。归其一切原因，大概也只是因为这厮的头衔上有一个"第六天魔王"的名号罢了。



年少无知组

其实并不是所有阴谋家们都是满脸阳光的乐观主义者，也有很多惨绿少年或是大叔之流在历史的裙角飞扬中败下阵来，成为阴谋中的一枚棋子，或是一个笑谈。这些人无一不用自己的惨烈经历证明了一件事——那就是早起的鸟儿有虫吃，早起的虫子被鸟吃，所以在我们不确定自己是虫子还是鸟儿之前，就不必那么热衷于早起了……阴谋也是如此，有些人天生适合搞阴谋，就好像有些人天生适合抄袭一样。如果不太适合搞阴谋而又热衷此道，只能好像写不出来稿子的作家一样，去搞些没有创造性的阴谋——历史又往往站在那里默默证明了，这些没有创造性的阴谋，通常都会被更大的阴谋所覆盖，变得毫无价值。愿诸神保佑这些可怜的孩子。

魔王姆多

出自	《勇者斗恶龙 VI》
身分	魔王
主要事迹	将勇者陷入梦循环，破坏世界和平

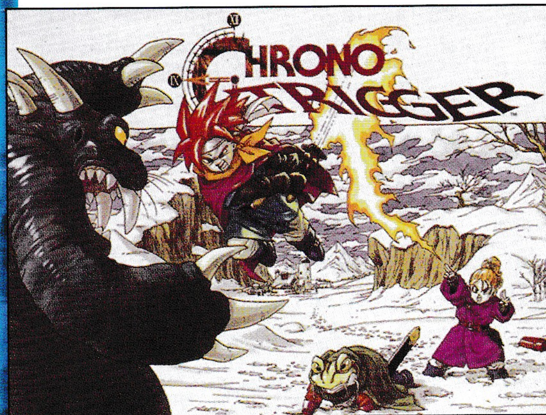


说起姆多的名字在《勇者斗恶龙VI》的世界里可谓无人不知无人不晓，要知道正如我国白领里有一半人的梦想是去西藏一样，在《勇者斗恶龙VI》的世界里有一半人的梦想就是打倒魔王姆多。首先来说做为一个阴谋家这名声坏了就是大忌，这样恶名昭著还如何实行阴谋？而且姆多又是个超级宅男，它除了住在姆多岛上隐居之外，也不怎么主动出击，只是将能够让勇者转职的德玛神殿封印在虚空里就算完事。为了不让勇者们前仆后继来找自己麻烦，姆多想出了一个相对比较有创意的方法，那就是让勇者们陷入无穷无尽的梦境之中，就不会再有新的勇者来跟自己过不去。后来的事实证明这种想法的确很有成效，王子忘记了自己的命运变成了一个梦中平凡的少年，力大无穷的壮汉也成了一个木匠……可惜这一切到最后终于没能阻挡住历史的滚滚车轮，姆多阁下被勇者队伍的马车碾在轮下。随后姆多阁下又很悲哀地发现，自己不过是个可怜的小替死鬼。真正敌视这个世界的邪恶之源正站在暗处对着众人桀桀冷笑，而自己的作用无非就是磨练一下勇者队伍，让大家的旅程有个良好的开始……

魔法女王

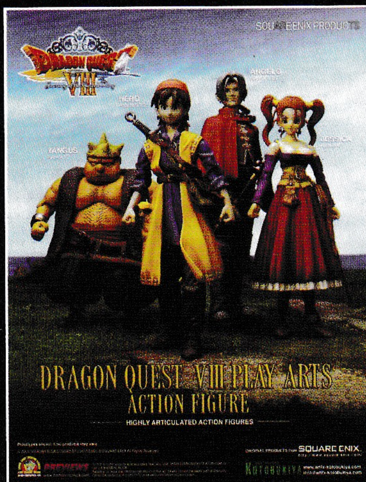
出自	《超时空之钥》
身分	女王
主要事迹	流放三贤者，复活魔神，虐待儿童

身为一个科技和魔法空前繁荣的魔法王国女王，女王陛下的英明决定就是舍弃自己的两个孩子加三个重臣，换来一个能毁灭世界的庞然大物，这等勇气和气魄实在令人敬佩。要知道当年女王陛下的家庭也算是个标准的幸福家庭，虽然不知道俩孩子的爹干嘛去了，一家三口倒也其乐融融。自从决定解放某生命换取长生不老的力量之后，女王陛下就开始了各种漫长的斗争过程。首先是要找借口流放手下三个反对自己开启仪式的贤者，将这三人变成彻底的“闲者”。随后又对试图阻止自己的克鲁诺一行人进行了强烈的武力报复，置世界和平于不顾。结果当封印解除之后，时空产生巨大裂缝将女王的俩娃吸入其中，其中一个男孩还到中世纪做了魔王——就是不太成功。在那之后女王陛下才意识到，这位看似很好很强大的生物其实就是个打算破坏地球的存在。而从此以后女王陛下的好日子也到了头，世界就此崩溃。这种典型为别人打工的行为发生在一个女王身上，实在让人扼腕叹息。



相关链接 多尔马格斯——《勇者斗恶龙 VIII》

道化师多尔马格斯的存在对于勇者艾特一行人来说简直就是个噩梦，正是这个人创造了王城诅咒的悲剧，也让那个本来长相就不怎么样的老国王变成了更可怜的那美克星人……然而这位小丑一样的家伙在被艾特等人追到之后才露出真实嘴脸，原来丫不过也是一打手，一切都在另外的暗黑神操纵之下。这位并不知道自己命运只是一味向前冲的道化师最终只是随着一声呜咽灰飞烟灭，而此时才是真正暗黑神拉普森降临的序曲。炮灰做得如此华丽诡异的，这位道化师倒也算是个异数了。



相关链接 汪达——《汪达与巨像》



少年汪达无疑是个凄苦孩子，爹死娘不在的孤单日子眼看就要到头了，却赶上自己喜欢的妞被村子里最有权力的男人说成灾祸弄得死不死活不活。为了让心爱的姑娘复活，汪达决定带着手上的动物去复活远古的恶魔多尔眼，以多尔眼之力复活少女。这个没有什么特别针对性的阴谋本来平平无奇，只是由于汪达出色的战斗能力而变得精彩纷呈。为了让少女尽快复活，汪达拼尽全力，终于在最后关头解决的所有的封印巨像，却发现这一切努力只是让多尔眼复活，而自己心爱的姑娘毫无起色。在悲愤中少年被恶魔附体，然后又被往昔之剑重新封印。这个无趣的过程都是由于汪达同学自身文化水品不高所致，自己不知道古代传说的细节，也怨不得别人。

外星生物

出自	许许多多游戏
身分	外星人，活的！
主要事迹	抢夺人类可爱的蓝色家园

自从第一部外星人入侵地球的小说里将火星人描绘成洋葱头章鱼之后，这玩意的形象就开始深入人心，当然外形也开始随着人类科技和想像力的进步不断改变。这些来自于外星球的生物无一例外在电影中扮演着神棍或敌人的角色，而在游戏里的角色要更为相对单一一点——它们就是人类和这颗星球的敌人，没有谈判回旋的余地，大家必须集中在一起掐一架，决定谁来服从谁。后来随着时间的流逝许多编剧不再满意于跟外星人做斗争这样单纯而崇高的故事安排，纷纷在大规模入侵地球的外星人背后增加了许多势力。因此这些可怜的洋葱头们纷纷成了苦力，只能在高层成功侵略地球之前继续工作，等到保卫地球的守军跟这些洋葱头奄奄一息时，这些躲在后面的大佬就纷纷出现，开始进行阴谋背后的阴谋。这一种炮灰式的方法后来被广泛流传，甚至许多外籍人士都开始喜欢上了它。



阴谋家颁奖典礼

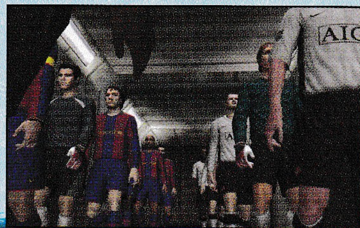
除了现实主义、想主义和那些失败的阴谋家之外，还有许多各具特色的阴谋家们发挥了自己极其重要的作用——虽然有很大一部分是搞笑作用——他们的在历史的长河中搅动了无数朵的小小浪花。为了更多地了解这些阴谋家们的伟大事迹，请大家关注下面的大屏幕……

最现实主义阴谋奖

足球队员

出自：《FIFA》系列

这个没什么说的……这个世界上现在似乎也只剩下《胜利十一人》和《FIFA》两个足球游戏系列，而从很多年以前开始，就有无数人热爱“《FIFA》系列”。并不是因为这个游戏在操作和画面上更让人折服，而是因为在这款游戏里能够出现现实世界里所有的比赛细节——包括黑哨和假摔。从这个角度来看，大概在很多年前“《胜利十一人》系列”和“《FIFA》系列”互相抗衡真实性开始，“《FIFA》系列”的制作人员就找到了另一条思路，并且预见了欧洲名队在亚洲的某次遭遇……有这么一层现实意义，难怪人家在欧美卖得不错。



最无聊阴谋奖

库巴

《马里奥》系列



做为一个对人类女性其实没有太大兴趣的怪兽首领，库巴同学每次密谋绑架碧奇公主的真实目的很多人都不清楚，一直到某天有人看到马里奥还有碧奇还有库巴几个人在一起开心玩耍的时候，这些人才恍然大悟：原来库巴同学爱的只是跟马里奥同学你来我往的追逐游戏，而不是那个包子脸的公主。这位有史以来最强韧的阴谋家在经过了漫长岁月而仍未作出什么实质性工作之后，大家终于下了一个明确的结论——原来库巴同学只是无聊，并不是真的想要抓走碧奇公主——那它每次还干得这么起劲！

意外成功阴谋家奖

杰夫卡

《最终幻想 VI》



小丑军师首次登场的时候没人觉得这人会是以后的大反派，多数人都认为这阴阳人最多和以前香港电影里的死太监一样不过是龙套角色，完全没想到后来混得风生水起的居然是他……在屡次实施各种阴谋和被主角们追杀的逃走过程中，这位游戏史上难得一见的超级大反派展现了一个游戏中主角最应有的东西——运气。无处不在的运气让这位小丑从帝国军师混到了世界之神，还成立了一个邪教……尤其难能可贵的是，这哥们还变帅了。看到最后小丑哥哥变成了天使一样的存在搁空中飞来飞去的样子，大家都很崩溃。估计就是这种崩溃的感觉让杰夫卡被大家轰成了渣。

是真的成了渣，这是“《最终幻想》系列”BOSS溃灭的传统……

阴谋家杰出成就奖

蚊子

《蚊》系列



最坚韧不拔又单纯的阴谋家当属这位犀利又灵巧的蚊子姐姐，在深入各种人家进行骚扰式攻击之后，她不断地成功刺激了许多人。这些人有体型彪悍的宅宅胖胖，也有身材美艳的年轻妹妹，然而无论什么样的人，都别想逃出这位美女蚊子的坚韧之针。无论在厨房里，还是在客厅卧室中，蚊子姐姐都藏匿在角落里等待蓄势一击的精神深深打动了我们。这种为了生活无奈成为阴险坏人的痛苦，想必许多人也能感同身受吧？

创意阴谋家奖

外星王子

《块魂》系列



颠覆世界的阴谋实在太多了，多到宛如少女手上的戒指，或是身后的追求者。为了让这种了无新意的颠覆世界多一丝新意，来自外星的王子殿下决定采用一种另类的方式颠覆地球——这厮决定将所有的东西都粘在一起，然后聆听万物众生的惨叫和悲鸣。对此创意我们不得不心生敬佩，在阴谋如此泛滥如此廉价的今天，王子的实际行动给阴谋界带来了一阵清风，也让我们感受到了创意的重要性……

委曲求全阴谋家奖

Morden将军

《合金弹头》系列

Morden将军的心路历程想必十分精彩，从最初的叛军领袖到沦为阶下囚，再到失踪两年，最终丧失个人自尊跟外星人合作侵略地球……等到最后发现这一切都是个错误之后，Morden将军幡然悔悟，将自己毕生的军力都投身到挽救地球的轰轰烈烈事业中，这种伟大的精神实在让人敬佩。无论是跟外星人合作，还是跟正规军合作，Morden将军无疑都是忍辱负重的。经过多次合作之后依然能保持自己不因为屡次撕毁合约而被杀死，这显然证明了Morden将军具有一个阴谋家的基本素质。





阴谋就是引力



阴谋派经典大师荒木飞吕彦叔叔曾经说过，一切爱都是引力造就，正如人与人之间的同类相互吸引，个体与个体之间的性格引力决定了爱诞生在这个世界上。而阴谋无疑是无数精彩篇章的最初引力，只有当这种引力诞生之后，那些被阴谋和阴谋家们聚集在一起的人们，才会谱写无数可歌可泣或是可笑的篇章。那些匪夷所思的离奇经历，往往伴随着一个阴谋从成长到衰亡的漫长过程。那些可爱又美丽的年轻人们，也因为这些阴谋家的手段最终成长为让人喜爱的终极角色。在那些争斗或是非混杂的日子里，我们曾经如此接近阴谋，正是因为这种引力。

阴谋就是引力，是无穷无尽冒险的引力。

阴谋就是引力，是突破迷雾重见光明的引力。

阴谋就是引力，是爱与和平即将到来的引力。

阴谋就是引力，是偶遇变成相濡以沫的引力。

……阴谋就是引力，是商家吸走玩家钞票的巨大引力。

■文／罗炜

江山未改人已老

美人自古如名将，不许人间见白头。
——《随园诗话》卷四第五十一条

黑云压城城欲摧

2007年11月6日，《真·三国无双5》X360版在台湾香港两地提前发售。就在当天晚上，一位身处香港的上海玩家在国内某游戏网站放出了全部41名角色的设定原画与CG造型。坦白说，那批直到游戏发售才正式露面的角色令我深感失望，能够使我在拖下滚动条时顿感眼前一亮精神为之一振的仅有寥寥数人，比如“肚毛山贼”夏侯渊、“月华剑士”曹丕、“东吴病夫”吕蒙、“罗马小霸王”孙策和“精灵女箭手”月英，而令我无语的角色却是一抓一大把，比如曹魏的西洋棋战队、蜀汉的特摄穿越众和孙吴的港漫强者军团。心情抑郁的我只好跑到论坛里发帖抱怨：“游戏还没拿到手，我就已被炸得鲜血淋漓。”

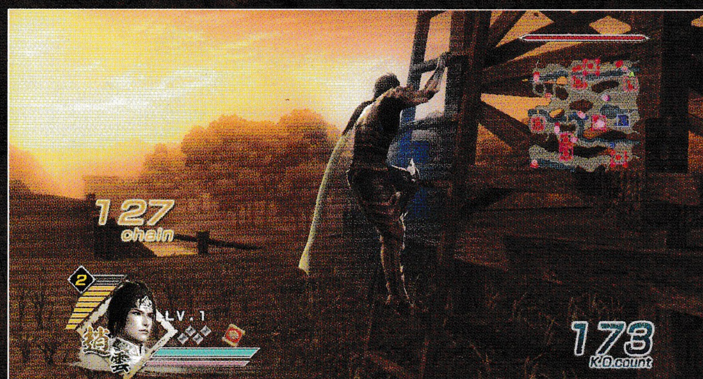
《真·三国无双5》发售前那两个月我都在重温《真·三国无双2 猛将传》，其间还拟订了一份12人大名单，即拿到《真·三国无双5》以后必定要练到功德圆满用得随心应手的12名角色。这12人分别是魏国的夏侯惇、曹操、张辽，蜀国的赵云、刘备、马超，吴国的周瑜、孙尚香、甘宁，他势力的貂蝉、吕布、袁绍。当我翻阅完《真·三国无双5》的角色设定画集以后，立即将这份大名单删减了一小半。“合肥杀人魔”被庞德怨魂附体，大开大阖的长柄刀也换成了钩啄划刺的双铁戟，豪气锐减，雄风不再。元让跟他的小弟互换了武器，骁勇刚猛虽略胜前作，可也没了那股豪放不羁纵情恣意的任侠之风。刘大耳去韩国拉皮剃须以后被降级为据点兵长，那副衰样跟“皇叔”、“大德”、“英雄之器”等称谓根本挨不上边。梳着妹妹头穿着蓬蓬裙的弓腰姬也没了人妻特有的热辣身段与成熟风韵，而出身世家望族且“姿貌威容”的袁本初则被恶搞为装腔作势“基”情洋溢的欧式贵族……

俗谚有云，“福无双至，祸不单行”，11月7日晚上我又从网上得知，《真·三国无双5》仅有17名角色拥有无双模式。第二天更是有网友爆出惊天猛料，声称其余24名角色之所以没有无双模式，是因为他们的动作模组大同小异，类似于《真·三国无双3》里的自创武将，即可操纵的特殊NPC。11月10日，海峡对岸的网友整理出一份动作模组通用角色列表，当我看到马超、孙策、张郃、太史慈这四名在《真·三国无双4》里打斗风格和操作技巧截然不同的武将都被划到了同一组时，我就知道我那七人“小”名单又得再精简一下了。

在“无双”专题论坛里翻看“试毒小白鼠”们的初玩感想时，我的心情真可谓是“惊怒交集，悲喜掺半”。“惊”的是这次洗牌竟然如此彻底，珍稀道具、护卫武将、Unique武器、Change攻击，一概取消，角色等级直接决定实力强弱。“怒”的是我所喜爱的角色大批量地路人化，而这些年来一直“半红不黑”的典韦、张飞和孙坚反倒把人气火爆的张郃、月英、周泰等人挤出了无双模式。“悲”的是Koei制作游戏的态度还是老样子，偷工减料，欺蒙拐骗，毫无诚意可言，难怪在游戏发售前连个试玩Demo都不敢放出。“喜”的是我终于能够心安理得地在包机房玩着盗版碟直到对这款游戏彻底厌倦，再也不必为“是否购买正版以示对制作者的支持”而伤神了。



杀出个黎明



2007年11月12日晚上8点25分，我刚用过"曲伏前列素滴眼液"，正躺在床上闭目养神，没想到包机房的老杨突然在这个时候打电话给我，说他那台X360搞定了，还接了个"金鱼缸"，问我什么时候过去玩《真·三国无双5》。我立马翻身坐起，边掀被子边答道："我今晚通宵，把机子给我留着。"挂掉电话，穿好衣裤鞋袜，翻出背包，把洗脸的毛巾擦汗的卷纸提神的茶叶和解馋的葡萄干一古脑儿地塞进去，然后斜挎着包一路小跑到许久未曾光顾的包机房。

那天虽是星期四，但店里仍有逾半数的PS2还开着，那些逃学翘课的死中学生玩的不是《WEX》就是《NBA Live 07》，声音喧闹嘈杂，根本不适合静下心来观赏剧情动画聆听战场配乐，所以我在包机房斜对面的烧烤摊点了些平菇香肠黄瓜海带豆腐干鹌鹑蛋，用不锈钢餐盘盛着，端到店里跟手里正端着一桶"康师傅香菇炖鸡面"的老杨边吃边聊，静待那些噪音源自行消失。

吃完烧烤，沏好浓茶，小屁孩们也拎起书包回家了，这时老杨把X360打开，帮我创建了个用户档，再把《真·三国无双5》放进碟仓，就自顾自地打扫卫生去了。我接连看了两遍滥竽充数乏善可陈的片头动画以后就用"昔日的羽扇纶巾美周郎，今朝的舞棍弄棒美猴王"去"普通"难度的虎牢关熟悉操作和系统。稀里糊涂地打杀了几名敌将制压几个据点以后就遇到了那只红须黑壳的特大号蟑螂，还没等我摸清他的进攻套路，便已享受到了"一击濒死，两击仆街"的热情款待。好在我前两个月玩《战国无双2 猛将传》时早就习惯了在"修罗"外传被斗气武将的一记冲刺斩从满血直接杀到"再临"发动的悲惨经历，所以看到GAME OVER画面时还能及时调整情绪。

其后我又依次试用了"举轻若重"挥棒缓慢的夏侯惇、拎着只榴莲到处乱砸的典韦、把飞燕剑当雁翎刀使的陆逊和"一半是秀真，一半是幸村"的赵云，最后选定打击感相对较好的"白银圣斗士"来破无双模式。将赵云传通关时已是凌晨三点了，那时我已经被糟糕透顶的打击感、场面混乱的据点攻防和单调枯燥的连舞系统搞得精神濒临崩溃，真想把楼上鼾声如雷的老杨喊醒，让他把卷帘门打开，我好结帐回家，洗个滚水澡，喝杯热牛奶，钻进温暖的被窝，美美地睡上一觉，忘记今晚发生的一切。然而转念一想，那家伙两小时前才爬上楼去，只怕这会儿刚迈过周公家的门槛儿，要是现在就把他吵醒，未免太不人道……算了，我还是忍到天亮吧。随即我又后悔没有把PS2记忆卡和《真·三国无双2 猛将传》塞进包里一并带来，否则今晚还可以把"最强南蛮夫妇"的无双模式给通了，为打出吕布的白袍银甲作些前期准备。

百般无奈，只好继续用赵云割草，割完"普通"割"困难"，割完"困难"割"达人"……"修罗"？抱歉，我那时连"修罗"难度的出现条件都没搞清楚。"达人"六星的汉中攻防战蜀军侧，我反反复复打了六七遍，"抢钱抢粮抢娘们，刷枪刷马刷武勋"，结果发现除了身为魏军主帅的曹孟德，其余敌将都承不起一记附带"一闪"的"真·无双乱舞"。而且无双蓄积起来也很方便，"砍单边"的骑乘攻击方式＋赵云自身的"斗志"＋习得"无双增加"技能的军马，效率比前两作的马超周泰庞德等人还高，"无双乱舞"既然能够频繁使用，那反击、杀阵、强攻击这些高风险低回报的攻击方式自然也就没机会挑大梁唱主角了。

更何况赵云的连攻击本来就只有前三枪能令人满意，后两枪也可以凑合着用，接下来的连续突刺只有跟敌将单挑或者海扁各种兵长时才派得上用场(只可惜在本作中敌将们更喜欢仗着人多势众趁玩家分身无暇在背后出阴招下黑手痛打落水狗)。而短押连按的强攻击前三下破绽极大，使得紧随其后的震地与冲击波只能在低难度关卡蹂躏兵卒逞淫威。所以在我看来连舞等级根本就没有刻意提高与长期维持的必要，扫杂兵蓄无双用"三枪一滚"和强反击就足够了，遭遇敌将时便跃上马背，在敌群中纵横驰骋挥枪戳刺，待到无双蓄满，再对着敌将群中的"带头大哥"冲将过去，一记"真·无双乱舞"过后，整个世界都清静了，赵云又能够欢快地骑着马儿撞兵蓄无双了……

其实我也想光明磊落胸襟坦荡地跟敌将一决胜负，问题在于本作的杂兵成心搅局，动辄把整个电视屏幕挤得满满当当滴水不漏，在"人民战争的汪洋大海"中，我很难及时发现潜藏在其中的敌将，往往是被偷袭以后才得知敌将的确切位置。更要命的是敌军总大将通常都缩在城池营寨里，身边一堆亲军和副将，外加一屏幕敌我混杂的士兵，在这种情况下一旦被招式附加冰属性的敌将冻住，其后果简直不堪设想。所以我被迫使用全程无敌的"无双乱舞"把有致命威胁的敌将从人堆里揪出来直接KO以绝后患，而不是像以前那样先封据点再拆箭楼，将亲卫队斩尽杀绝，留下主将激情碰撞热血厮杀……"余岂粗暴乎？余亦不得已也。"

刷出一把附加"一闪"、"真乱舞"、"精灵印"和"刚柔法"的冰属性"龙胆"以后，我从背包里取出毛巾，跑进厕所洗了把冷水脸，待头脑清醒以后才从腰间掏出手机查看时间，没想到已是早上九点，我赶紧拎起靠在墙角的扫帚，杵着楼板儿把老杨唤醒。睡眼惺忪蓬头油面的老杨结完帐后一边打着哈切翻找卷帘门的钥匙一边朝我询问通宵感想，我揉了揉僵硬胀痛的鼻根，满嘴苦涩地应道："不外如是……"







阳光灿烂的日子

拖着疲惫的身躯，带着满腔的遗憾，我打车回家后洗完脸烫过脚就一头钻进被窝，睡至日落时分才被空空荡荡的肠胃唤醒。喝一杯脱脂牛奶暂时稳住群情激昂的消化器官，然后边啃苹果边写初玩感想，洋洋洒洒近千字，把《真·三国无双5》骂了个狗血淋头，这才优哉游哉地换鞋出门进晚膳。

饭后散步消食，围着小区花园转了几圈，才沁出点细汗，便觉腰背瘙痒，我赶紧回家洗澡换衣。其后痒感略有减轻，不料夜间病情又有反复，瘙痒部位由腰背扩散至肩胸腹臂，我辗转半宿才勉强入睡。次日清晨脱衣细看，全身赫然遍布红斑，大如铜钱，艳若桃花，惟有头部与双手得以幸免。

进得医院，见了大夫，挽起衣袖与他看了，大夫询问了几句便叫我去楼下作个常规血检。挨了一记"冰魄神针"，换来一张印满英文字符和阿拉伯数字的小纸片儿，我捏着那纸片儿颠来倒去也看不出个名堂来，只得心怀忐忑地将化验结果递给大夫。

"嗯……血象很高哦。你体内有炎症，最好输三天液。"

不是吧？又要输液？"打针吃药不行吗？"

"你这是急性荨麻疹，不输液只怕按不下去。"

虽然躺在病床上连续"听"四小时电视节目很无聊，在厕所里单手完成"提裤子→系拉链→拴皮带"这一整套动作很费劲，但我最终还是接受了大夫的建议，毕竟"长痛不如短痛"。惟一的遗憾就是在康复以前我不能再去包机房彻夜不眠地玩《真·三国无双5》了，因为抗过敏药物"酮替芬"的诸多副作用使我无法长时间保持头脑清醒和反应敏捷，所以我只能老老实实地作个"家里蹲"，继续玩我的《真·三国无双2 猛将传》。

我是在2007年9月上旬拿到《真·三国无双2》和《真·三国无双2猛将传》的。当《真·三国无双5》在港台两





地"偷跑"时，我早已将感兴趣的LV5武器拿完了，魏五蜀六吴六他五，总共二十二把，能力道具也都在合肥新城刷到破表满值了。在我的原定计划里，把吕布的隐藏服装打出来，再完成"貂蝉千里行"的自虐打法，就可以封盘恭候《战国BASARA2 英雄外传》了。

可惜要想取得吕布的隐藏服装就必须先将他势力全部七名角色的无双模式通关，其中的孟获、祝融和张角又是出了名的难用，与诸葛亮并称"四大废人"，我一想起他们笨拙迟缓的动作和漫长拖沓的无双模式就大伤脑筋直皱眉头。而大夫又曾叮嘱我，"要想尽快康复，就得保持心情愉快，避免精神紧张"，所以我只得暂时将吕布的隐藏服装抛诸脑后，摩拳擦掌地跑去玩"貂蝉千里行"。结果还没等到十名敌将聚齐，银戟温侯就已被蜀魏联军战得人仰马翻……唉，看来患病期间果真不宜进行极限挑战啊，我还是去合肥新城找点乐子吧。

《真·三国无双2 猛将传》自由模式的本传剧本里有三个七旗关卡，分别是五丈原之战魏军侧、五丈原之战蜀军侧和合肥新城包围战吴军侧，正好一国一关。然而"难度最高"≠"爽快感最强"，五丈原那关我只在拿顽铁甲、发破传书和穷奇羽扇时跑了几趟，合肥新城包围战吴军侧也是在拿护卫心得、真白虎颚、天狼霸王剑，以及用周瑜刷破表满值道具时才打过三四十遍。真正能够让我兴趣盎然废寝忘食的反倒是难度略低的合肥新城包围战魏军侧。

合肥新城包围战魏军侧与另外三个七旗关卡最大的区别就是只要玩家往战场正中一站，便能截住所有涌向魏军本阵和城内其他友军的敌将，从而保住我方除曹睿和满宠（这两只"焚身以火"的飞蛾要玩家出城接应才能够全身而退）以外的全部武将，而不必到处救场，奔走援护。而大获全胜的代价就是玩家必须坚守阵地，以一人之力尽快击破接踵而至的七名敌将，其中包括在"最强"难度下手持闪飞燕的陆正太和一记"无双乱舞"撞掉半条血的"人体火车头"甘老师，还有因为白虎颚附带了53点防御力而进化成"铜头铁臂钢筋铁骨"的吕小明，以及紧密团结在这些敌将周围的海量重装近战步兵和心狠手辣且命中精准的远程牵制/狙杀部队。

在收到包裹以前，我都是用张辽、甘宁等人打"困难"难度的合肥新城包围战魏军侧，因为我所在的城市只找得到《真·三国无双2》中文版。然而单是"困难"难度就足以让我热血沸腾情绪激奋了，像钱塘大潮那样一波接一波的敌兵群，从四面八方源源不断地聚拢过来，前仆后继，死战不退。那景象真是里三层外三层，杀完三层又三层，刚劈倒/砍翻/撞飞/震远冲在最前面的一批敌兵，还没来得及吃肉包喝老酒拣箭矢，刚杀出缺口的包围网就被蓄势已久的预备队给修补好了，接下来自然又是一轮激烈打斗。游离在战圈外的弓弩部队虽然能够暂时遏制玩家的攻势，但是高伤害所形成的阴影却激发了玩家潜藏的危机感，其结果就是更加谨慎与冷酷的威胁抹杀行动。也就只有在这种险恶的形势下，玩家才会全神贯注全力以赴地投入战斗，从而畅快淋漓地享受游戏带来的乐趣，而不是像《真·三国无双5》那样近乎麻木地"砍几刀，滚一下，砍几刀，滚一下"。

可惜在"困难"难度下敌人的防御力稍微低了些，使得击破数飞速上升，进而导致敌军士气急剧下降。士气一降，吴军据点的出兵速度就变慢了，自然无法继续对玩家施加压力，再加上我方援军到来以后司马懿会下令全军反击，士气高涨的友军随即掩杀上来，将原本就所剩无几的敌兵冲击得七零八落，切割为三五成群，那我就没得爽了，只好出城接应援军，然后宰掉孙权过关。好在《真·三国无双2猛将传》新增的"最强"难度弥补了这一缺陷。敌人超高的防御力使得吴军从始至终都保持着高昂的士气，即使除孙权以外的敌将全部战死，外加魏军里应外合发动反击，也无法使

其停止进攻，玩家自然也就能够在红色海洋中继续欢畅地劈波斩浪，直至孙权杀进城来自寻死路。在防御力大幅提升的同时敌人的攻击力仍旧被控制在一个玩家尚可接受的范围，不管是弩兵的全队齐射，还是甘宁的暴力冲撞，都无法将我方一击必杀，更不会像《真·三国无双5》的"修罗"难度那样一旦被敌将冻住玩家就只能掩面叹息或者替心祷告了。

当然我那会儿还没打出"修罗"难度来，这里暂且先拿"达人"难度与《真·三国无双2》的"困难"难度作比较吧。在《真·三国无双5》的"达人"难度下，敌兵的AI低得令我啼笑皆非：赵云奋力砸门，身旁背后围了一堆敌兵，全都在那里傻站着，眼睁睁地看着赵云杀入据点。有些时候这群看客中的某一人会如梦初醒般跑过来挖一锄头，可惜在本作中防御的判定是360度的，而反击技对按键时机的要求极其宽松，甚至允许玩家在挡住敌兵的攻击后再按下强攻击键……所以这位"勇士"最终也只落得个"出师未捷身先死"的悲惨结局，而且还连累了他那帮站在一旁观战的同袍，因为赵云拥有覆盖范围最广且发动瞬间就出现判定的强反击，一扫一大片，无人可免。

换作《真·三国无双2》的"困难"难度，别说是一群敌兵，哪怕就两三个什长卒伯，我与他们和睦相处的时间都不会超过3秒钟，因为一旦露出破绽，迎接我的就是一套干净利落的连续攻击(有些时候甚至会以晕厥技或吹飞技收尾)，而不是像《真·三国无双5》那样的"东一棒子西一榔头"。我不知道为什么机能提升了，敌人的AI反倒下降了？而且在《真·三国无双3》里就已经被严重削弱的弓箭部队在《真·三国无双5》里愈发"边缘化"，竟然连活动区域都受到限制，缺乏远程援护的近战兵种就此彻底沦为任君大嚼的无骨鱼腩，除了遮挡视线和填塞据点，我实在想不出他们对玩家还有何负面影响。



一代新作葬旧人

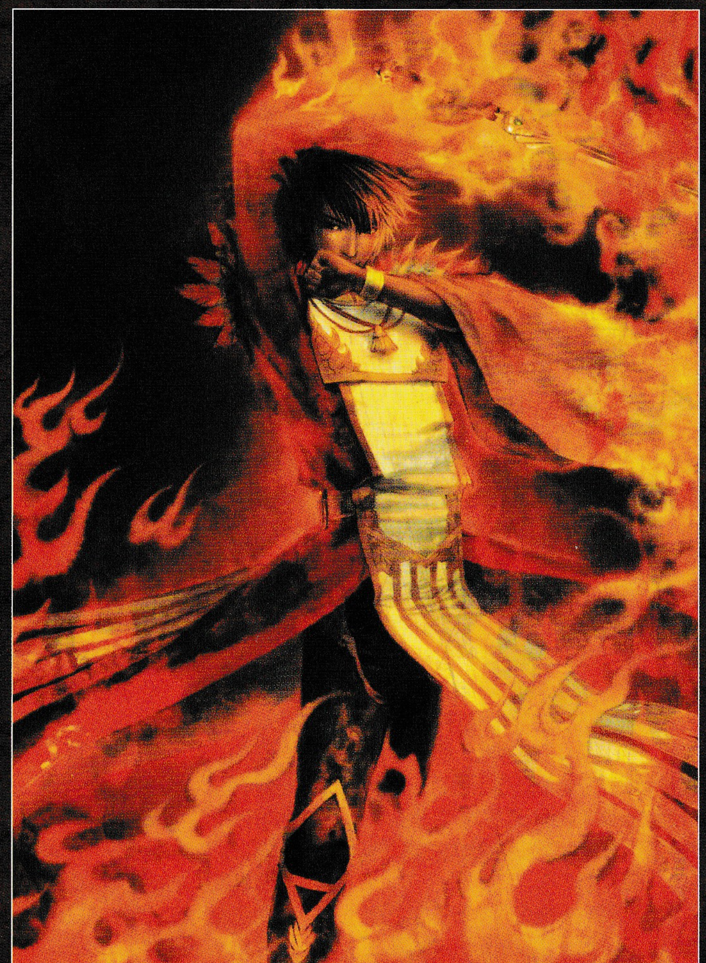
输了三天液，服了六天药，复诊时除膝部略显红润外，周身已无异常，于是"好了伤疤忘了疼"的某人又开始张牙舞爪地朝包机房跑去。虽然初玩印象极其糟糕，但是我对《真·三国无双5》仍抱有一丝幻想，尤其是从网友那里得知"修罗"难度"非常刺激"之后。因此我觉得自己最起码应该先把"修罗"难度玩熟摸透掰碎嚼烂，再对这款游戏盖棺定论。虽然那揉面搓泥般的打击感绝不会伴随游戏难度的提高而有丝毫改善，但是敌方AI还是有可能得到强化的，若真如此，那么这款游戏或许还有得救。

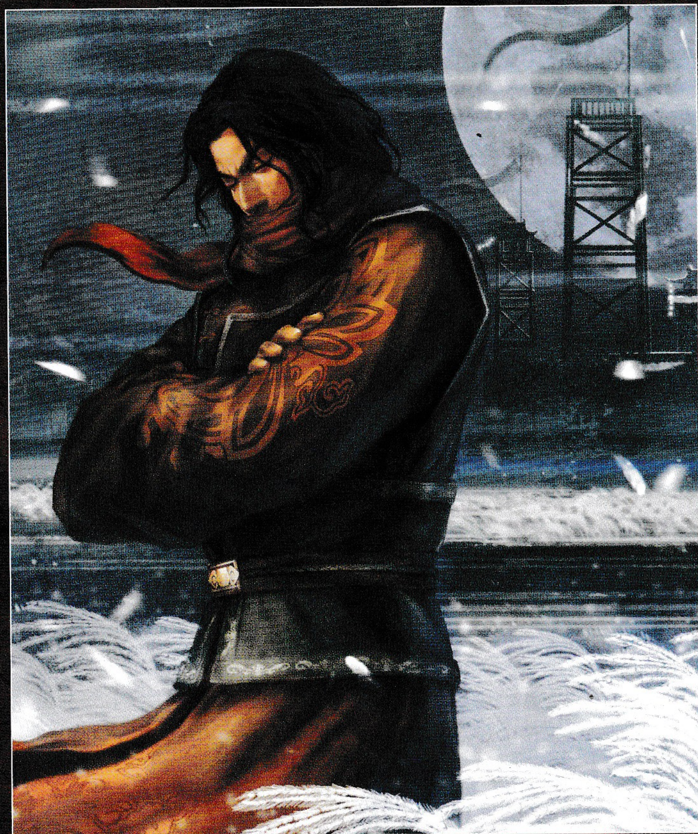
病愈以后我便为尽快打出"修罗"难度而奋勇进击，停药当天就破了陆逊传，并且一鼓作气地把这位"红莲贵公子"练到了50级。陆逊在本作中真是彻彻底底地大翻身，造型清新爽朗，招式流畅洒脱，攻击手段灵巧多变，操控起来惬意多了。只可惜在高难度关卡被四五名敌将团团围住的时候依然只能像赵云那样以"无双乱舞"作为杀敌主力技，这让我深感遗憾：不管是坚毅稳健如赵云，还是轻盈优雅如陆逊，都无法挣脱"无双秒将"这一套路的束缚，看来我是真的没法再像以前那样屏息凝神地与敌军主帅或猛将周旋缠斗了。

而司马懿与貂蝉给我的感受就不仅仅是"遗憾"了，简直就是"郁闷"。司马懿这位"内务总管"阴柔的动作、缓慢的速度和怪异的武器则使我第一次觉得本作的无双模式竟是如此之漫长。"腹黑舞姬"的强攻击在连舞等级提升到∞以后变得超强悍，杀将速度一级棒，可惜在高难度下也只有这招拿得出手。因为貂蝉在紧急回避时移动的距离非常短，遇到手持长枪大戟的敌将就被克得死死的，所以"N方一滚"的战术根本就不适合她，只能依靠积极跑动来寻找战机。一场长达十几分钟的战斗，大部分时间都是"跑位，拉开距离，强攻击谨慎推进，轰散敌群吹飞敌将以后继续跑位"的无限循环，我想也没有几个人受得了吧。

11月22日傍晚时分，《真·三国无双5》的"修罗"难度终于让我给打出来了。到阳光明媚地形舒缓植被茂密的五星石亭逛了几圈，感觉除了敌人攻击力大幅提高，敌兵"背刺"的欲望更加强烈，敌将更喜欢防御和弹返以外，这个"非常刺激"的最高难度跟"达人"难度相比其实也没啥本质区别，甚至连应敌策略都没有调整和改良的必要。赵云奉行的依然是"三枪一滚"的安定路线，偶尔用强反击增强下观赏性；貂蝉仍旧是在运动中寻找突破点的游击战术，遇到落单的敌将时才能够表演一套完整的调教鞭术；陆逊照样是将弱杀阵和强反击交替使用的打法，敌人攻势越密集，他无双蓄得越快。直到这时我才明白，原来网友先前所说的"非常刺激"是指即便是满级角色，也很容易被敌将一套连击从满血打到濒死，而不是我所理解的敌兵与敌将通过默契配合来形成密集攻势进而使得玩家精神高度紧张。

在"修罗"难度下敌将喜欢用"人海战术"打消耗战的弊病也暴露得淋漓尽致。就拿石亭之战来说吧，吴军攻入皖城以后夹杀过来的敌将少说也有八九人，要想在缺乏补给与援护的敌军阵地以最快速度击破各军团的主将，除了"无双乱舞"N连发以外，实在别无良策。什么特殊技、弱杀阵、强反击、骑马撞人，这一刻全都为了同一个目标而存在，那就是尽快蓄满无双。这样一来血短皮薄且防御意识薄弱的杂兵就遭了殃倒了霉，人人都冲着他们来，因为敌将会锷迫会防御会反击会用特殊技解围，变数太多，极不可靠，还是杂兵更好欺凌。《真·三国无双2》的近战兵种在类似场合最起码还有远程部队施以援手，而皖城里的这帮魏国兵卒又有谁可依靠？其结果还不是任人宰割？敌将恃众凌寡的恶果就是玩家迫于险恶的形势而不得不制定极其功利的战术打法，避实就虚欺软怕硬，根本就谈不上什么紧张激烈的强者对抗，击倒敌





将制压据点以后也毫无成就感可言。

"修罗"难度对无双增加速度的迫切需求也使得玩家对武器和战马提出了更高的要求。武器的类型要"标准"，连舞等级提高以后才能增加攻击范围，才能击中更多的敌兵。附加的属性最好是"冰"，增加伤害就等于提高无双增加速度，能使敌人陷入眩晕而无法反抗的"雷"属性也可以凑合着用。武器能力除了高难度必备的"一闪"和"真乱舞"，能够增强属性的"精灵印"也不可或缺，"真空波"、"刚柔法"、"吸夺"和"一气呵成"对不同角色也有不同程度的存在价值。战马则必须习得"无双增加"和"连舞维持"这两项技能，特殊技能要是有"突破脚"或"强攻脚"则更佳。

然而神兵宝马并不像"无双"系列前几作那样在特定难度的特定关卡达成特定条件即可获得，更没有厚道到像《战国无双2猛将传》那样允许玩家通过宝珠系统来自行合成的地步，玩家们只能像《魔兽世界》"下副本"那样反复地"刷"。PS3玩家还好，可以通过调系统时间来获得优质马种，X360玩家就只能纯粹靠运气了。海峡两岸的"无双"专题论坛也因此在某段时间内被刷马讨论帖所占据，以致有玩家戏言"此处可是赛马育成游戏专题论坛？"在武器方面则人人平等，大家都去高难度的合肥新城"秒"孙权，能够容忍上下分屏的玩家还可以用1P2P大法顺道练新人。

可惜随着年龄的增长，兴趣爱好日趋广泛的我再也不想把宝贵的时间和精力浪费在枯燥单调乏味毫无挑战性和爽快感的随机刷宝上，所以迄今为止我手中只有赵云、甘宁、貂蝉等人的武器还算不错，无意中打出的两匹森神种马，一匹练废了，另一匹练成了不擅陆战的"的卢王"，其结果就是既无神兵又无宝马的陆逊张辽周瑜刘备等人在"修罗"难度六星关卡打得很憋屈，一遭遇敌将群就要为"怎样才能稳妥快速地蓄满无双"而大伤脑筋。这也是我最终放弃《真・三国无双5》的重要因素，因为我不想被游戏玩，特别是在包机房花钱被游戏玩，所以现在我宁愿去YouTuBe翻看"修罗"视频来"过干瘾"，虽然路过包机房时我偶尔也会进去跟老杨打个招呼顺便用挑战下"修罗石亭三战功"。

毁灭之路

11月25日中午，我坐在一位年轻人的左侧，右手撑着脸颊，左手捏着一听可乐，翘着二郎腿，斜着眼睛看他操纵着赵云在黄巾党本阵的茫茫人海中搜寻大贤良师那时隐时现飘忽不定的佝偻身影。我与其素不相识，也不关心他的操作技巧，我惟一在意的是他什么时候才会放下手柄离开座位跑到柜台去结账。可惜即便已经到了午饭时间，这位仁兄依然没有流露出打道回府的意图，这让我不禁有些焦躁烦闷，只好晃动着脑袋，试图在周围找到些能够消磨时间的玩意儿。

就在我决定去柜台抓两本杂志来翻看时，老杨领着两个小孩儿来到我身旁，打开我面前的电视和PS2，把一张《真・三国无双4》塞进了碟仓。自打2005年底我的第一块PS2记忆卡遗失以后，这两年我都不曾在如此近的距离审视这款当初被我评为"金玉其表，败絮其中"的游戏。而我在撰文痛骂之际更是没有想到日后还有素质远逊于此的《无双大蛇》，以及在发售前就被我视作"史上最大地雷"的《真・三国无双5》。

难得有机会将这两款游戏作个直观的比较，那就让我看看谁才是真正的"雷"——三国无双"吧！

没想到答案很快就揭晓了。

5分钟以后，我便发现《真・三国无双4》的打击感远胜其续作，那倒不是因为前者作得多么出色，而是因为《真・三国无双5》根本就没有什么打击感可言。

10分钟以后，我又觉得那两个小孩儿所操纵的赵云和马超比《真・三国无双5》的"白银圣斗士"和"超级赛亚人"更贴近我对这两位蜀汉虎将的认知与想象。

15分钟以后，我发现《真・三国无双4》里的赵云在与敌将打斗时有更多的攻击手段可供选择，Evolution攻击、Change技、Jump Change和"无双乱舞"，各有所长，敌将也不会一出场就被玩家用一记"无双乱舞"送回后台领红包。

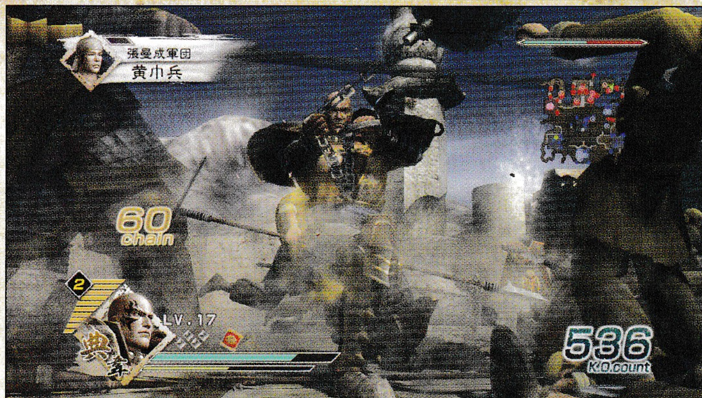
20分钟以后，我已身处距离包机房不到100米的一家电玩店，拿了一张《真・三国无双4》和一张《真・三国无双4猛将传》，然后坐车回家。

因为记录遗失，所以一切只能重新开始。先把刘备练到MAX，紧接着去夷陵拿真黄龙剑，到成都取的卢镫，再到合肥新城把真空书打出来，然后就跑到赤壁刷道具。幸好本作的道具可以通用，不必像《真・三国无双5》那样每个人都得亲自上阵刷神兵。花了两三个小时，把白虎牙和玄武甲刷到接近满级，然后把属性玉、赤兔镫、飞龙甲、真乱舞书、乱舞极书等高难度必需道具拿到手。这下我终于能够以历史的眼光和辩证的方法来探究这款游戏当年是怎样将"无双"系列引上"毁灭之路"的了。

《真・三国无双4》的"修罗"难度与"无双"系列前几作的最高难度最显著的区别就是战场补给少得可怜，而且这些肉包是不可再生的珍稀资源，战场上就那么几只瓦罐，打碎了就没有了。极具讽刺意味的现象也因此而出现，玩家越是接近胜利，补给也愈发紧缺，压力反倒更大，除非他能够全程无伤，或者咬牙硬撑不补血。护卫武将倒是会随机加血，可惜经常是该加的时候不加，不该加的时候乱加，让我恨不得将其剁成肉酱来作包子馅儿。很显然这种脑袋短路的护卫武将在高难度下根本就不能寄予厚望。要想活到最后，就只能"龟"字当头，尽量不受伤，不动用补给，用风险最低效率最高的攻击方式消灭最具威胁的战略目标。

什么攻击方式最值得信赖呢？自然是全程无敌的"无双乱舞"了。"无双乱舞"为浮空型的角色可以凭借无敌时间扫荡杂兵，从而获得与敌将单挑的机会。《真・三国无双4》的敌将AI极其笨拙，有出场动画的斗气武将也不过是靠高攻高防和爆"觉醒"后的刚体效果来混时间撑场面，即便如此，在单挑的场合也照样被玩家打"Perfect"。"无双乱舞"不浮空的角色在装备乱舞极书以后则拥有瞬间重创甚至击杀敌将的强横战力，像诸葛





亮这样的角色，在装备附加“攻击20”的白羽扇及满值白虎牙、背水护符、真乱舞书、乱舞极书等道具之后，一记“真·无双乱舞”甚至能够秒杀高难度关卡的斗气武将。

虽然在《真·三国无双4》里“无双乱舞”不浮空的角色仅有刘备、庞德、周泰、董卓等十七人，约占总人数的三分之一，像诸葛亮那样不借助“战神斧”和“觉醒印”就能以一记“无双乱舞”秒杀强敌的角色更是屈指可数，但是以“无双乱舞”为战术核心的高难度作战模式却已初具雏形，并且成为《战国无双2》和《真·三国无双5》的王道战法。在《战国无双2》里，当角色习得“虎乱3”这项技能以后，“无双秘奥义”发动时就会全程附带能够给予敌将大伤害的“修罗”属性，当“无双秘奥义”的攻击次数达到一定程度，防御力再高的敌将都会在慢镜特写后退场领便当。在《真·三国无双4》里要想秒杀强力角色必须同时满足多项条件，而在《战国无双2》里则不必大费周章，大部分角色在习得“虎乱3”以后都能够“遇佛弑佛，逢魔斩魔，见外星人……杀外星人！”

当然无双槽不会一直保持全满，所以在《真·三国无双4》及其续作里，“如何以最低的代价在最短的时间内蓄满无双就成了玩家惟一需要认真考虑的问题（《战国无双2》因为战场补给充足，且存档次数不受限制，所以玩家对“无双秘奥义”的依赖性并不高）。而在《真·三国无双4》里最省事同时也是最无耻的无双积蓄方法就是骑马撞兵，因为敌人对骑乘目标极其缺乏攻击欲望，所以只要玩家有足够好的耐心和足够厚的脸皮，就一定能够有惊无险地蓄满无双。而这一近乎BUG的设计在《真·三国无双5》里进一步得到完善，“无双增加”让玩家在打马遛弯儿时也能持续稳定地积蓄无双，军马附带的“冰”、“雷”属性和“突破脚”、“猛攻脚”等技能对无双的增加速度亦有明显加成。《真·三国无双4》所开创的“上马撞兵，下马秒将”这一高难度无脑打法，在《真·三国无双5》里终于被“体贴入微·善解人意”的游戏策划们发扬光大。

“骑马打仗”这一招玩久了也会让人感到厌烦，所以“步战过修罗”就成了某些玩家的研究课题。依靠积极跑位、提前出手和飞龙甲取消硬直来躲避敌兵的反击，或者通过竭力提高攻击力甚至不惜装备背水护符却不增加一丁点儿无双槽的方式来换取一出手就能蓄满无双的有利形势，这些战术多少带有一丝技术含量，也使得《真·三国无双4》的拥护者们在老玩家眼里还没有愚昧到无可救药的地步。可惜《真·三国无双5》连这一丁点儿优良传统都没能继承下来，随时可以中断连攻击的紧急回避使得敌兵对玩家毫无威胁，只要远离敌将群，将“N方一滚”贯彻到底，毫发无伤地蓄满无双亦非难事。出手快的杀阵、范围广的反击和辅助技能优秀的特殊技，更能发挥如虎添翼的效果，而对玩家操作技巧的要求却约等于零。



最后的晚餐

在《真·三国无双5》发售以前，我跟朋友们聊天时就经常把“先在包机房玩50个小时再决定是否买正版”挂在嘴边。因为对我这样的“无双”老玩家而言，一款新作玩上50个小时，对游戏素质就能有个初步认识了。遗憾的是，《真·三国无双5》连我的最低要求都没能够满足，只玩了三十多个小时，我就彻底打消为这款游戏购入PS3的念头了。这个结果令我在震惊和遗憾之余还感到一阵淡淡的哀伤，毕竟连《战国BASARA 2英雄外传》这种继承本传记录的资料篇，我都玩了上百个小时。

看来《真·三国无双》系列是真的完了，至少对我而言是这样，我终于不再对ω-Force抱有点滴期待，也不再对Koei怀有丝毫怨恨。就这样了，彻彻底底的失败，无论是销量，还是口碑，《真·三国无双5》都无从辩解。请不要拿PS3的装机量作挡箭牌，因为《鬼泣4》PS3版在日本国内的累计销量已经超越了PS2版的《鬼泣3》，COREUSER依然在，蜕变的是厂商而非玩家。也不必再指望《真·三国无双5 猛将传》力挽狂澜，就算《真·三国无双3 猛将传》和《战国无双 猛将传》曾经有过“化腐朽为神奇”的辉煌战绩，然而今日的Koei早已没了5年前的魄力与诚意，素质低劣的《战国无双2 猛将传》便是明证。

《武藏传》系列没落了，《恐龙危机》系列也完了，还有八年没出一款新作的《寄生前夜》系列，现在多个《真·三国无双》系列，又有什么呢？我们不都已经习惯生离死别了吗？世间万物皆有始有终，没有不谢的花，没有不枯的草，没有不散的宴席，自然也没有长盛不衰的游戏系列。其实我这两年一直期盼着“无双”系列遭受重创，这样那帮利欲熏心竭泽而渔的短视商人才会痛定思痛，静下心来兢兢业业勤勤恳恳地作一款雅俗共赏老少咸宜的好游戏，不要再像以前那样滥竽充数敷衍了事，正所谓“知耻而后勇”，“置之死地而后生”。

我的目标终于凭借《真·三国无双5》而实现了，然而对“无双”系列的前途，我竟然已提不起兴趣。也许是因为这两年Koei已经不止一次辜负我的期望并侮辱我的智商，也许是因为“《战国BASARA》系列”已经取代了“无双”系列在我心中的位置，也许是PS3游戏的昂贵价格使我对游戏性和收藏价值有了更高的要求……不管怎样，Koei应该还会坚持不懈地推出“无双”新作吧，但愿这些续作不会再使别的玩家像我今天这样如释重负地悄然走开。

爱是不夜城　回忆像星辰
热泪越沸腾　我越感觉有点冷
变了心的人　越想越伤人
枯坐到清晨　阳光替房间开了灯
想　若结局一样　又何苦再想
伤　若让人成长　我为什么怕分手的伤
解脱　是肯承认这是个错　我不应该还不放手
你有自由走　我有自由好好过
解脱　是懂擦干泪看以后　找个新方向往前走
这世界辽阔　我总会实现一个梦



我的女王大人

■文／Asuka

“喂！傻笑什么呢。别人看到都以为我们学校成精神病医院了！”

“呃……你是我们班班长，那不就是更神经了？”

“去去去！谁管你呢！你简直是精神病中的败类。”

“那你是就是精神病的佼佼者。”

“你就是一渣！”

“你也很脑残。”

“你是垃圾中的极品！”

“你是垃圾中极品的极品。”

“你是人渣败类全人类的悲哀！”

“靠……小祖宗，我认输行不？”

“给我跪下！”

“……女王，我趴着呢……”

这个女孩子啊，很霸道！动不动就要我下跪，可我却偏偏拿她没办法。她喜欢拿大拇指指着自己胸口邪笑着大声向全世界宣布：“我叫肖初七，七月初七的初七！”因为出生在农历的七月初七而起“初七”这个名字，也许没什么奇怪。长相倒是比较可爱，横眉竖眼双手插腰的样子也只能说明她凶悍的个性，也没什么奇怪吧？但她对我来说却是迄今为止最美丽的遇见，甚至让我后悔没有好好学语文，把她的故事更完美地告诉身边的人。

Chapter 1

那是个烈日当空的日子，找到人生另一半的知了兴奋地鸣叫着，照射进教室的阳光粘在皮肤上，空气的温度让人昏昏欲睡。结束军训的一班子人东倒西歪地在教室里横着，那个职业为“教师”的人在讲台上讲着新学年新气象。我真的是没体会到什么新气象，一大堆人挤在闷热的教室里，谁有心情谈什么新气象啊？ 随着一声合掌，老师要求全班同学进行自我介绍一下。打地鼠般大家一个个头抬起又落下，无非是“我叫 XXX，今年 XX 岁，毕业于 XX 学校”。单调，简洁，清楚，明了。

“我叫肖初七！因为出生在七月初七，所以叫初七！”一个扎着马尾的女生双手撑着桌面大声地说，“我最大的爱好是玩游戏，如果班级里有同行的话，很高兴向你请教！”翘着椅子的我差点被这句话惊趴下！出现了，出现了，传说中玩游戏的女生！我瞅着初七同学的背影，左胸膛里的小玩意狂跳不已：遇见了遇见了！我遇见了！啊哈哈哈……

带着窃喜，我偷偷摸摸地走到初七面前，傻笑着说：“请问……初七同学，听说你会玩游戏噢。”



我傻乎乎地摸摸头：不错不错，长得不错。

“谁不会玩游戏啊，从‘石头剪刀布’到‘跳房子’还有‘过家家’，哪样不是游戏啊？你跟我说的游戏我怎么知道你是指什么游戏！”我一句话竟然换来那么多的话，“我先告诉你，我可不知道什么《梦幻西游》！”初七厉声说道。

我石化当场：“我不是那个什么……”

初七眼睛一亮：“哦？难道你和我一样的？喜欢玩电子游戏！”

我有点呆，机械地点了两下头，初七立马伸来一只手放到我面前：“希望能和你做朋友！”我稀里糊涂地被拉过右手，然后被她捏在手里，象征性地抖了两下。还没等我反应过来呢，她一甩头发带着一阵风转身离开了。我像傻子一样把手伸在半空，张大了嘴巴眼神空洞。我说，初七同学，你至少让我反应一下吧？你怎么跟风一样，刮过就没了。

事实证明，初七做事的确跟台风过境一样，而且还雷厉风行。才刚刚介绍完姓名爱好，一转眼她竟然就成了我们班班长。她的就职宣言更是……

“啪！”初七猛一拍讲台桌，粉笔的粉尘夹杂着灰尘顿时被击高好几米。全班被怔了一下。“所以！身为新时代的我们，被鲁迅先生寄托着创造第三时代的我们，不应该就这样被应试教育给拖着后腿！我们不应该屈服，我们不应该成为读书机器，我们的生活不能只让雪白的试卷和厚厚的教科书填满！我们的目标是——”



没有蛀牙。我在下面默默地自顾自接了一句，初七，你要煽动起义么？

“——是完善自我的修养，发挥自己的优点特长，为原本干燥无味的高中生活抹上最绚烂的一笔！”这会儿估计就差一个抬手臂仰头的动作……

也许是被她的激情和大胆给吓到了，全班停顿失语了好几秒，竟然都忘了鼓掌致意。有这么个严重厌恶中国应试教育的班长，说要带领我们去创造鲁迅先生的第三时代的班长，还喜欢玩游戏的班长，还是长得挺不错的女班长，算不算是我被分配到这个班的荣幸呢？冲着一股劲我带头“啪啪啪啪”地鼓起掌来：讲得好啊！我也是这么想的！全班也像刚冬眠醒来的动物般跟着我鼓掌。有的人四处看看，然后也稀里糊涂地跟着死命拍手。像是感激般，初七给了我一个秋波……哎，我承认啦，她的确长得很好看。

课间我趴在桌子上睡觉，口水正流着，我就感觉被人推了一把。我迷糊地半睁眼睛抬头看，是谁扰人清梦。像透过迷雾一样，我看到了初七的脸，离我只有几厘米。我跟遇见史前巨鳄一样吓得跳起来！哇噻……初七一把拉住我的衣领，拖回来，动作粗鲁地把我摁在椅子上，我醒了大半，向她庆贺：“恭喜啊，班长。”

初七一挑眉，说：“游戏机呢？”

我听得瞪大了眼睛。我的天，你问我游戏机做什么？我哆哆嗦嗦地回答：“你……你说什么呢？”

初七像打量怪物一样看了看我：“游戏机啊？身为一个游戏人你怎么没游戏机！”

看着初七，我的眼神很复杂。姐姐，我说我没游戏机了么？还有哇，游戏人就一定得要拥有游戏机吗？全中国的无机族多了去了！不过算问对人了，我刚入手 PSP！

“我当然有了！”我用自豪的语气说道。

初七笑了，笑得有点毛骨悚然但是又很好看，她朝我伸出手来笑：“呵呵……”我见状就乐呵呵地把自己的右手放在她的手上，刚行见面礼的时候不是握过了么，还握？“啪”地一声她打掉我的手，疼得我龇牙裂嘴。下手怎么这么狠，我做错什么了？

“笨蛋！把游戏机给我啊。”初七一副“你怎么那么笨”的样子。

我丈二和尚摸不到头脑了。这丫头说什么？不等我反应过来，她就自己动手了。她掀开我的桌盖，不顾我



身后的我甩甩，说："还是PSP呢，真不错，谢了啊。身为班长，你以后作业不交我不会记你的。"我宁愿被你记一千遍一万遍不交作业的罪名，也不要牺牲我的PSP啊！

我有点无奈地看着教室另一头，初七拿着我的PSP跟围在她身边的女生炫耀。这真的是我遇见的爱玩游戏的女生吗？怎么有点不对劲儿……不温柔也就罢了，竟然还会和我抢游戏机！女孩子，应该玩着游戏也会嘟着嘴巴很可爱的样子，哪像眼前的这个人……想着想着，看着这个跟我想像中的完全不一样的游戏女生，我默默地叹了口气。

的阻挡就把它翻了个底朝天，不出几十秒，我的PSP就落在了她的魔爪里……那是我饿了好几个月存的钱买的啊！我的"爱姬"啊……我欲哭无泪地伸出手想拿回自己的宝贝。事实证明，这一切在肖初七同学面前只是徒劳——她边走边拿着黑色的砖块向

Chapter 2

就算跟自己想像中美好的玩游戏的女孩子有很大的不同，但和初七还是就这样混在一起玩了。

打初七看上我的PSP开始，我就没好日子过过。比如她心血来潮拍着PSP说本姑娘想玩《永恒传说》了，罗修你说怎么办呢？

她眼一挤眉一挑，我就得乖乖捧着PSP去下载《永恒传说》。等我装好游戏给她的时候，迎来的是她劈头盖脸地骂："你怎么下载PSP版本的啊？我说了我要玩PSP版了吗？我要的是PS的中文版！"顶着一身口水我又跑去下载PS版。

初七踢着我的屁股说罗修你怎么办事没效率啊快点快点！我则堵着某游戏论坛的版主狂敲键盘：我



游戏怎么进不去啊？什么！我的版本还得更新？下载了的游戏放哪个文件夹？大哥，我下载的文件怎么又没用啊。版主恨不得从网线那头挤过来揍我一顿，然后帮我安装。

原本初七和我还只是在PSP的使用权上抢来抢去的关系，可时间一长，俩人一熟，她就变本加厉直接把我当女仆使了！哦不，是男仆……

"那你拜我为王得了！"初七开玩笑说。

我也合作，虚做了一个姿势，弯腰说："女王吉祥！"逗得初七哈哈大笑。

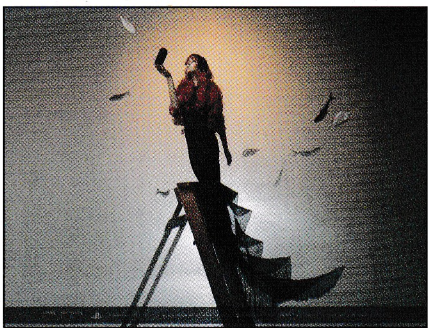
每当初七要玩PSP，她就挑着眉毛摊开手说："女王有令，命罗修小儿快快将PSP呈上。"或者她时不时对我喝叱："罗修！给我跪下！"我也只能委屈之，低头说："女王，我趴着呢……"

女王，我竟然叫她女王！

从此以后，我就一直这么被她压制着，而我只能感叹：咸鱼就算翻了身，还是咸鱼。

Chapter 3

学校是教书育人的地方，一天到晚除了功课还是功课。我搞不懂，为什么有时候逃课出去玩，上课睡觉，一天到晚捧着我的PSP玩的初七学习成绩怎么会那么好？难道玩游戏的女孩子都是神奇的物种么？



初七喜欢在下午放学的时候留在教室里，然后她会以最舒服的姿势拿着PSP玩游戏，我则痛苦地在题海里挣扎。说初七神奇的地方还有一个原因，她玩游戏摆出来的那些姿势惊的简直令人下巴都要掉到地上！见过边压腿边玩游戏的么？见过是吧……那见过仰面躺在课桌上翘着二郎腿玩游戏的么？见过是吧……那见过玩游戏时身体伏在桌面上把游戏屏幕远离眼睛30cm美名其曰保护视力的么？还见过是吧……见过身体缩成球形，大腿贴着肋骨，膝盖夹着下颚，双臂圈着小腿，蹲在地上玩游戏的么？见过……那你见过用以上所有姿势玩游戏的人么？恐怕没有吧，但是……我见过！有时候，初七还会很诡异的在鼻孔里塞两个白色的纸团，因为她经常流鼻血。往往她扯出那一小团带血的纸团，夹在食指和拇指中间用力一弹，再幽幽地转过头叫我："阿修，把我书包里的那个棉花给我塞鼻孔……"



有一次我按捺不住好奇心，咬着笔问她："为什么你作业不做考试都比我好啊？"初七坐在我左边背靠椅子坐着，大腿贴着肋骨，上手臂夹着膝关节，我肯定PSP离她的眼睛起码有30cm，她不止姿势匪夷所思，而且还是披头散发。

"啊？"初七注意到了我的眼神，拔下耳塞奇怪地看着我。

"我说，你作业不做怎么成绩还那么好啊？"我提高音量。

初七漫不经心地说了句："我都学过的，当然会了。再说那很简单啊，是你脑子笨。"

顿时一只乌鸦飞过额前……"你学过这些没用的知识？"我问。

"对啊。"初七点点头。"我上过一次高一的。"

"啊？"我吃了一惊，这丫头比我大一岁，不是吧？

"我好像没对你说，我是从十中转学来的啦，现在这些对我来说当然简单啦。"初七一扬手合上我张大的嘴巴。"我在市十中念了半个高一，然后这学期转学到市六中，重新上高一。"她讲得很轻松的样子。

"你从十中转到六中这个垃圾学校？！"天呐，哪有人放着重点高中不念来普高的？"你脑袋浆糊啦？"

"你才是装了棉花！"

原来初七是讨厌老师才转的学。原因是老师没收了她的GBA SP不还给她，她一闹就不去上学了，下学期干脆直接休了学。我问她为什么想到转六中这个学校来。初七笑得豁牙露齿："学校越差就越容易遇到同道中人吧。而且那些所谓的重点高中，其实就是养着一群读书机器的猪笼。女生全是笼子里养的金丝雀！每天叽叽喳喳地讨论谁谁的男朋友长得帅，某某明星又传绯闻八卦，什么街什么店的衣服超漂亮。"初七起身从书包里丢给我一盒酸奶，"天天装嫩，喝水还用奶瓶，说什么可爱。她们干嘛不干脆点直接把脑子搞瘫掉做白痴啊？要么直接回子宫做胎儿好了，那样最可爱，最嫩。简直诋毁那些可爱的宝宝们啊。"我差点笑到岔气。她拨开酸奶吸管的包装，继续说："还有，写中国字就好好一笔一划写中国字，干嘛非得搬几十年前的的繁体字啊？那么爱古代，集体去穿越时空得了。嗲声嗲气地学林X玲说话更搞笑，简直画虎不成反类犬啦！我鄙视那些人！"初七伸出一跟中指做鄙视状。"阿修，你说和这些人生活在一起我容易吗我？"初七问。"噗——"她把吸管戳进了酸奶盒子。

"太不容易了。"我点点头。

初七边吸酸奶边继续演讲："哧——电脑只知道聊QQ开网页，上电脑课做个简单的东西都要狂叫老师。哧——"一阵吸奶声。"男生全部呆头呆脑的，傻乎乎的样子。跟他们说游戏吧，个个兴奋的要命，挤过来问我'哎，你《梦幻西游》在哪区的呀'？我的娘，游戏就TMD只剩这些渣网游了么！"我再次差点岔气，初七粗口了！"什么电子海洛因啊？大都是这些网游搞的鬼吧？家长们也太没眼睛了，连网游和电子游戏都搞不清。哧——这叫窦娥冤啊！还好，哧——党和国家的眼睛是雪亮的，把电子竞技作为第99项体育运动，我是很开心的，至少把网游独立出去了。哧——呼，喝完啦。"初七满足地拍拍肚皮。

"哇，你有那么厉害的光荣事迹啊？"我的眼神里真的有崇拜的影子。

"休学的时候我还交往过一个男生呢，也是和我一样喜欢玩电子游戏的！"初七继续拍肚皮，"我休学待在家玩PS2，攻克RPG和蝌蚪文。后来玩着玩着觉得挺有意思的，玩到《仙乐传说》的时候没攻略，所以跑去网吧上网找。我就是在网吧认识他的。"

"校外的不良分子！"这是我脑子里闪过的第一个念头。

"你才是强盗！他也是在校生。还是当时那个啥，《信长野望 Online》的官方版主呢！我《仙乐传说》的攻略就是他帮忙找的。然后他告诉我他也喜欢TV Game。后来还跟我去街机厅玩了几局《KOF》。"初七缓缓地揭开回忆的匣子，"他玩《魔兽争霸》挺厉害，据说还获过什么什么名次，他主修暗夜。我也是那时候知道，除了小日本，还有其他国家也做游戏，还有



做得很牛 X 的，像暴雪啊育碧、EA 什么的。我还挺想为了《分裂细胞》买台 XBOX 的……”

“继续啊。”我颇有兴趣听她的故事，初七不知为什么停顿了。

“……我隐私全没了。”初七有点脸红，“和他交往后……我感觉完全不是我想像中恋爱的样子。我希望他是陪我玩 PS2 玩《KOF》,玩《魔兽争霸》也行啊，可每次约我出来，总是逛街、说话、聊天、吃饭、看电影，然后回家。每次都这样，感觉很烦啦！原以为有共同语言的,结果什么都不是。谈不来，没意思，所以就分了。”初七耸耸肩。

“……好简单的恋爱啊。”我感慨道。

“懂什么懂什么啊你！”初七挥舞着手臂要来揍我，我赶紧逃走！初七她不依不饶地在后面追我打。初七很瘦弱，手脚细细长长的，一头长长的头发在肩膀处飘啊飘啊的，看上去还是个正在发育的半大女孩儿，在她身上却经历了那么多事。有那么一瞬间，我想抱抱她。

初七扯着我的衣领神采飞扬地说我连女生都不如，营养不良瘦得一把骨头连跑步都跑不过她。女王，其实是你瘦弱，我让着你啦。她作势要猛拍我的脊背，我准备受死……等了半天熟悉的疼痛还没爬上神经末梢，我睁眼看到了眼睛亮成星星状的初七女王。

“对啊！我怎么没想到！下周六不是学校的游园会吗？我刚还在烦恼要举行什么节目呢，现在，我想到啦！”初七间歇性精神病又发作了么？看着眼前插着腰掩嘴仰天大笑的女生，我的脊背一阵发凉……

一场阴谋开始上演了。



Chapter 4



“啪！”初七一拍讲台桌，底下还在窃窃私语的同学们立马没了声音，“同学们，下周六我们学校将迎来两年一度的‘游园会’！我想各位应该早有所闻。每个班级都要准备一个节目，所以……”初七顿了顿声音，全班的眼睛都在发亮，X 光似的眼神扫射着班长肖初七同学。

“我们班的主题是——‘Love Party’！”

全班都轰动了，集体起立欢呼起舞，庆祝英明的班长大人早早替他们想好了节目。只有我看到了初七一瞬即逝的表情——初七耍阴谋时惯有的表情，那以特定弧度上扬的嘴角……

“阿修，我以女王的身分命令你！”

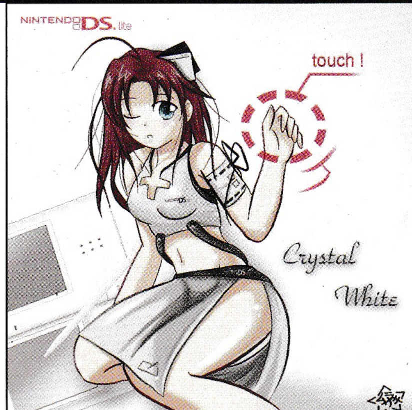
“到！”我天生就是那小受命……

初七拉过前面的椅子坐下。“下周六就要举行园游会了，我们班出的节目是由我的负责的。”初七目光有点狡诈，“我要举行一次游戏展会！”她作握拳眼睛闪亮状。“我们要让全校知道游戏的魅力！游戏的精彩！”

“怎么举办啊？”我小心翼翼地问，这个想法是不是太天方夜谭了！

“这你就不知道了吧？哼哼！我打算是在班级里放几台 PS、PS2、PSP、GBA 什么的，让同学们试玩。”

“拿泥？”我们上哪整这些游戏机啊！难道……



“对！我需要你拿出你全部的游戏机，”初七一副“知道你有机子”的表情看着我，“这样一来，加上我的那份，我要的游戏机就全有了！”

“等等等等！”我慌张地打断，“你哪里去弄电视机啊？游戏机被人偷了怎么办！”

“嘿嘿……”初七幽幽的转身，手指向教室墙壁上的那台电视机，“怎么样，不错吧？我打算再去隔壁班搬两台过来。至于游戏机会不会弄丢……”初七作出一个斩的动作，“谁敢动那个歪心思，我剁了他！”

看着初七神采奕奕的那张可爱脸庞，我连想掐死她的心都没了，这也未尝不是一次大胆的尝试。“女王，遵命！”

接下来的几天，我们忙的可是马不停蹄。

先是递给老师的计划书。如果是光明正大的写着《与游戏的第一次亲密接触》、《如何玩游戏》、《当遇见游戏时》、《我们和游戏不得不说的事》之类的校园十八禁字样，我不晓得这个由我和初七策划的“伟大”计划会不会变成一锅泡沫。经过女王的咬文嚼字，一份压根跟“玩游戏 = 吸毒”这大人们的观念起冲突的计划书出炉！上面是斗大的《Love Party》。我拿到这份计划书的时候惊讶地直接把嘴里的可乐给喷出来了！太有才了！简直太有才了！我边用袖子擦嘴边朝初七直竖拇指：能跟“Love”扯上关系，你真是天生扯淡的料！还没仔细看呢，初七就得意洋洋的挑着眉毛趴趴走向办公室了。

接下来是器材了。按初七说的，就算老师那边给打了叉叉，我们硬来的话，连东西都一切具备完毕的话，估计那些个老师也不能拿价值几千 RMB 的游戏机怎么样！根据指示，我和初七分别翘课两节，奔回家里搬游戏机，先把它们全藏在一个地方。这个藏身之处我们也是想了很久，两个人的宿舍是万万不可的，教室更没可能了！思考来思考去，我们决定把它们偷偷运进音乐教室，那个一星期也就一节课的教室，绝对没人注意！也不知道初七哪里弄到了钥匙，我们大包小包拖着行李直接就奔到音乐教室，打开音乐老师专用的房间，藏好了游戏机。

只剩下电视机了。也不知道初七怎么和隔壁班几个班长交涉的，我只看到她阳光灿烂的拍着我的肩说：Everything is OK！难道她对 7 班的那个脸上布满青春痘的男生使了美人计？或者对 5 班那个眼睛娘使用了混乱攻击？怎么压根就没什么难度……我看着她的眼神很复杂。初七啊，一台电视机而已，牺牲你的色相，值得么……

在我们做完以上事情的时候，老师的批准下来了！我能说什么呢，是感叹现在老师的好骗还是感叹“道高一尺魔高一丈”呢？这批准一下，全班的人员就都能听从初七的调配了。我理所当然的被封为“游戏顾问”。而历年“游戏展会”上的一大重头戏——Show Girl，初七也分配了班级的女生，并且还动用班费给她们搞来了水手服：说老实话，我更想看到初七穿着水手服的样子！不过一想到那天将会有那么多的玉腿可以看……我建议初七说，也许女仆装会更引人眼球的！我内心那邪恶的欲望……

一切在星期六来临之前准备就绪了，只欠东风。学校给全校同学发送的节目单已经到手了，不用说，我们班的“Love Party”具有最高人气。看看那节目单上的简介：让我们和 ACG 和水手服有一个爱的聚会吧！明摆着挂羊头卖狗肉……

星期六那天，怎么说呢？全校的人快把我们班给挤爆了，哪是“园游会”，简直是全校的“Love Party”！Show Girl 们全成了帮忙维持秩序的人。教室外面的人一个一个渴望着挤进教室摸摸 PS2，场面几近失控！没办法，把原本计划为“试玩 15 分钟”改为“试玩 10 分钟”，那场面，估计我是真正体会到了 E3、TGS 展会上的人头攒动。我恨不得自己多几只手来为试玩者提供帮助！供试玩的游戏机根本不够，只有两台 PS2，两台 PS，一台 GBA、一台 GBA SP、一台 PSP，僧多粥少啊……初七则拿着一个扩音器大声嚷着“请各位保持安静！”“时间到了请离场！”到了最后，她也不得不加入我，一起给试玩的人



Chapter 5



指导。

同学们玩游戏可谓千姿百态，有时让人哭笑不得。

有一个女生有幸排到了PS2的位置，当时放的是《零 红蝶》。当然不可能让他们玩剧情流程，我直接调了“任务模式”给她玩。那个女生可能被吓到了吧，当须堂美也子伸着双手扑向天苍零的时候，零被那双手掐住了，画面顿时给须堂美也子满脸的裂痕一个特写。女生手里的PS2原装手柄“突突突”地振起来，她已经被那画面吓到了，再一振，直接把手柄跌落在了地上，捂住脸尖叫起来……估计此情此景在那个女生纯洁的心灵上刻了深深了一道深深的疤痕吧……我倒不是怜香惜玉的主，我心疼的是我的原装手柄啊！

GBA试玩那边也出事儿了，一个高三的男生被《星之卡比》萌到了，边玩边叫着“好可爱哇！好可爱哇！”但是试玩时间到了他还赖着不走，GBA SP夺也夺不回来。这时，初七怒了，她猛地拍了一下桌面，吼道：“还死赖着干嘛？不是说了只给试玩10分钟吗？你这样让后面的人白等啊！”男生还是不依，初七火了，揪着比自己将近高一个头的学长的衣领，瞪着杏圆大眼怒斥道：“我靠！这是老子的游戏机！”那学长被吓到了，乖乖出了教室，又到后面排队去了……

两台老PS很安静地守在一角，默默地分担着自己两个小弟的压力……

我接过一个同学手中的手柄，对他进行洗脑：“你看，皇家卫士的但丁是有格挡的……你看。”我冲到怪物身边，在他攻击的时候按下手柄的○键，“铛——”但丁潇洒地挡住了怪物的攻击，“你要活用○键进行格挡而不是一股脑冲进去乱砍，高难度下你这样就只有掉血的份儿。”我把手柄交还在他手里，他看着我懵懂地点了点头，说：“我明白了。”其实，我是想说，过了这10钟，你可能一辈子都不知道《鬼泣3》里○键的用处了，你明不明白根本没关系。还有一个玩《Kunoichi 忍》的，刚开始选游戏的时候，我说玩忍者的怎么样，他说好。我从包里抽出了《Shinobi 忍》，然后不经意地咕哝了声：“这游戏还有女忍版的……”那位老兄立马改口：“好啊！就要女人版的！”我帮他换了碟，这个老兄在选绯花的服装时，执意要选那套清凉装，色胚。



在“Love Party”进行时，我也遇见了学校里另外隐藏着的游戏人，当然全是男生！一个是高二的学长，他边玩Hard难度的《Shinobi 忍》边遗憾地说：“哎，不早说！你们有这个活动，这样我也可以把自己家的那台PS2贡献出来呀！”还有一个高三的学长，当场贡献了NDS！我那个热泪盈眶啊，握着他的手抖个不停。初七拿着纸笔硬要人家写电话号码，就知道，她铁定是在打NDS的主意了……班级的Show Girl们也是十分辛苦，有时候不得不把温柔的声音变成歇斯底里的尖叫才能制止场面的混乱，还冒着会走光的危险……虽然后来的几个学长也加入了“游戏指导”的行列，但还是很忙碌。顺便提一下，初七那天也穿了水手服哦！不过我根本就没时间欣赏，大饱眼福就是那些在外面等待试玩的同学了……我……我要写个惨字！

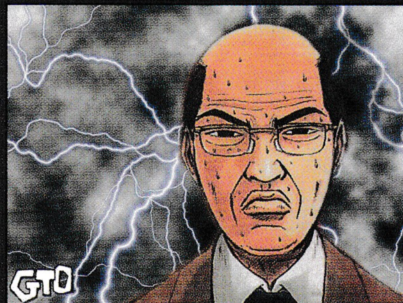
据说，我们这届举办的园游会，参加的人数和火热程度刷新了学校建校以来的最高纪录！事后初七有点后悔地说：“如果那天每人收费2元钱，估计我现在都能买PSP了。”

拜托，把那个“我”改成“我们”好不好？



由我和初七计划的节目让学校有史以来有了最热闹的一次“游园会”，直到那天下午5点同学们才散了。活动结束了以后，我和初七满足地把游戏机都搬回了家，并且拒绝了一些同学用金钱来诱惑我们借游戏机。在这之前我和她就达成过共识，虽然提供试玩但绝不借给别人，因为，在活动结束后，肯定有老师会找麻烦的。

但是过了星期一，都没老师有动静，我放心大胆的对初七说肯定没事了。结果，还是有事了。晚自习的时候初七像往常一样抢了我的PSP玩GBA的《封印之剑》，她都8周目了。谁也没料到在走廊里巡查的老师会冲进来没收了PSP，一切只发生在一瞬间。等我听到初七拍桌子的时候才知道出了事。那个老师举着手里没收来的PSP像向全班宣布般说：“就是你们班吧？啊，在游园会的时候办些乱七八糟的节目！你这叫学习吗？学校是让同学来学习的地方，是老师教书育人的圣地！是你拿来玩玩游戏机的地方吗？你看看你看看！”那个脸上有着像橘皮一样粗大毛孔的老师对着初七指指全班，“其他人都那么认真的学习！你呢你在干嘛？玩游戏！你说你影响全班学习对吗？！”那个人都快把唾沫喷到初七的脸上了，她擦擦脸，平静地说：“你什么时候看到我影响他们了。我一个人安静的玩我怎么影响到他们学习了？”橘皮老师口水喷的更凶猛了：“你还不承认！你在教室里玩游戏还说没影响到其他同学学习！”我看到初七的脸有点扭曲了：“你这样冲进来跟我大吵大闹才真正影响到他们学习！你说你一个老师莫名其妙冲进安静的教室把别人揪着不停的骂，到底谁影响谁了？不是因为你闯进来才吵得我们全班不能安静学习吗？！”真不愧是初七，我真是暗地里替她抹把汗，能这么理直气壮地说，也只有初七了！“好……好！你跟我去办公室！好！”橘皮老师指着PSP一边自言自语着“好！”一边踱过教室。初七站起来看了看，那嘴形好像是在跟我说“对不起”，然后她拿着PSP离开了自己的位子。那一刻，我突然感觉初七犹如一个女英雄般走向绞刑架……



谁也没看清楚在跨出教室门时初七是怎么仰面摔倒在地的。眼前只掠过一道影，随着身体撞击地面时发出沉闷的声音，刚刚还昂首挺胸的初七一霎那就倒在了地上。班级里的人全部涌向教室门口，我呆呆地看着淹没在同学们躯体中的初七，那个喜欢以女王身分使唤我的初七，耳边全是同学们焦急的喊声，轰隆隆的像雷鸣。一个模糊的人影把我的PSP塞到我手中，我的手掌清晰地感觉得到，上面还有初七身体的余温……

“同学们，我们的班长肖初七同学由于健康原因暂时不能回来上课，所以我打算选一个代理班长……”班主任前半句话像原子弹一样砸进了教室，后半句话又如了枚氢弹。我听了整个人顿时像被泼了井水一样清醒。

“班长到底什么病。”

“那天吓死我了！”

“重选班长……陈哲可能当选吧？”

“去去去，就你家陈哲好？”

教室里炸了锅。

自从那天初七晕倒在教室后，班主任曾找过我一次，问我知不知道初七最近身体不适。我茫然的只有摇头，她一直那样精力充沛，我完全看不出她哪里生病了。我担心地问老师她的病况，老师只是摇摇头，末了说我最近学习成绩有进步，



很不错。

我失去了一切关于初七的消息。而自己脑子里总是想着“初七是不是要死了”的想法。当班级组织说要探病的时候，我毫无犹豫地第一个积极响应！我细细地清干净PSP的机身，像每次初七玩完游戏一样。还记得初七经常数落我说从不好好保护机子。我怀着说不出的感情揣着它去看望生病的女王。

当怀着忐忑不安的心情和同学们推开房门的时候，我不敢相信自己的眼睛，这丫头正常的在房间里跑来跑去，还去隔壁拿了很多凳子，甚至连病服也不见她穿！完全不是一个病号的样！初七很开心我们来看她，还调侃我：罗修，几天没被我欺负想我了吧？我脸一热，故作轻松身体扭来扭去打量着病房：不算宽敞，但是是独立病房。一张冰冷的床在中间，床头横七竖八的一堆医学仪器，看得怪吓人的。苯酚的气味充斥着每个角落。我看呐，没病的人进了医院都得得病！让我吃惊的是床对面墙上的一台电视机，更让我吃惊的是墙角的那个蓝色的纸箱，上面斗大的字写着“PlayStation 2”。真不愧是女王，PS2照搬病房。

代理班长陈哲亲切地坐在床头慰问坐在椅子上一脸灿烂笑容的“病人”肖初七同学。这情形我越看越觉得陈哲才是病人……看着精神饱满笑容依旧的初七，我有点茫然。



“班长，你到底是什么健康原因啊？”不知谁的发问打断了我的茫然，但却问到我心坎儿里去了，我也想知道。

“嗯……”初七抿嘴一笑，“其实我也不清楚啦，反正医生大叔说我血液有点问题。”

“啊？不是吧。”“班长……”同学们惊慌起来，和初七要好的几个女生早已湿了眼眶。

初七看着我们差点掉泪的样子，依旧还是微笑着：“还不是很确定。别担心了，没事的。”她安慰道。

“如果真的是很严重的病怎么办？”我小声问。初七猛一拍我的脊背：“不会啦，我可是要好好活着的！”我又看到了她那张天不怕地不怕微笑的脸。

探病持续了半个来小时，陈哲起身示意离开，同学们纷纷和初七告别，这一别，不知道什么再见。初七的同桌甚至伏在她的肩头嘤嘤地抽泣了，一些女生也开始拭擦眼角。初七轻拍着她的后背安慰她：“菲菲，我不会死的。在死之前我也一定先把你给嫁了。哎，嫁给罗修怎么样？”初七用下巴指指我。大家不约而同地笑了。我狠狠地瞪了初七一眼，为她的口不择言感到生气。

探病探了半个来小时，该离开了。在关上房门的那一刻，我很难受。薄薄的一扇门，隔断了大家和初七，白色干净充斥苯酚气味的病房只有她一个人。她在那扇门后微笑着朝我们挥手说再见，我们不能再呼吸着同样清新的空气……就因为那一扇门！跟着队伍，我行走地如同丧尸，思绪一直在门的后面。下意识摸摸口袋里PSP，冰凉的触感促使我做了决定……

Chapter 6

“你看，这是蚁后。她真正产卵……”

“洗洗更健康！”

“今年过节不收礼呀……”

“不是这样的！我爱你！”

我关掉无聊的电视，画面关闭前男主角抱住女主角说着煽情的话。初七盘腿散发坐在床上玩《乐克乐克》，不时地发出一句“好可爱啊”。我都开始后悔回到这个房间了，原以为初七会感动半死，和我说很多话，结果她拿了PSP就两眼放光抱着不放了。什么病啊什么很想她啊我只能放在自己肚子里琢磨了。

“初七，”我叫她，“我玩PS2咧？”

“……”她不动。我已经叫好几遍了啦！我无奈，坐到床边。突然她一声呻吟：“哇！卡哇伊卡哇伊！死吧拉稀！”

什么？我扯下她的耳塞，问：“你叫我‘死吧’？然后‘拉稀’？”好奇怪，我眉毛都拧到一块儿了。



“……是‘非常好’的日语发音，我的天……”初七作撑额状。

“这日语真不是人学的……我要和你说话啦，你别玩了。”我抢过PSP，关掉电源。

她没任何反抗，乖乖地坐好，问我：“说什么呢？”

“嗯……”我坐近几厘米，“你……你真的血液有毛病啊？”

听到这话，初七笑了，“呵呵，不是说了，还没确定么？”

“那你还说你血液有毛病，难道是艾滋？你那天晕倒吓死我了！”

“滚滚滚，你才得艾滋病呢！”

听了这话我顿时头冒青筋。

初七掩嘴止住笑，正经地说：“反正，是不好的病。医生说可能骨髓里长东西了，现在在等结果。”

“骨髓里长东西……”我嘀咕着，“那是什么病啊？”这已经超出我的理解范围了。

初七伸出食指作可爱状：“按医学上来说呢，就是血癌哦。通俗点就是白血病啦。”

我五雷轰顶，激动地抓过她的肩膀摇：“那你会死吗？”

初七艰难地推开我：“还不知道，急什么？”

女王可能会死！我心里体会着阵阵惊恐。

“初七，你别死啊……呜……”我虽然想忍住，但眼泪最终还是没出息地掉出眼眶。

“阿修，哎……你别哭啊……”初七手忙脚乱地拉过被单帮我擦脸，“我不会死的，我不死了还不行吗？”

突然日剧里各种剧情涌进脑袋，蜂窝一样“嗡嗡”作响——得了绝症的女孩子躺在床上，眼神空洞地等待死神的来临。而最后，娇小的身躯被蒙上白布，被白衣天使推进了太平间……

“我得的是血癌，怎么办啊罗修？”过了一会儿，初七有点抱歉地对我吐着舌头说。

“あなたに会えて，”初七转过头朝着我微笑，“这歌词是《心跳回忆2》主题歌中的一句，意思是‘很高兴与你相遇’。”

“遇见你，真的很高兴。来！”初七拉过我的手，在掌心上写字，“跟我念。あなた，に，会えて。”

“你要相信我，我一定会和这病斗到底的！我还有很多很多好玩的游戏没玩呢！”脸色苍白的初七嘟囔着说。

我一阵阵心酸，竟然像受了委屈的小孩子一样哭个不停。

Chapter 7



初七很坚强。她熬过了自己18岁的第一个生日。那时候，她已经虚弱地握不住手柄。当我们策划着为她过第二个18岁生日的时候，她走了，在一个静谧的清晨。惟一的遗憾，是她没有玩到第一台次世代主机——X360。

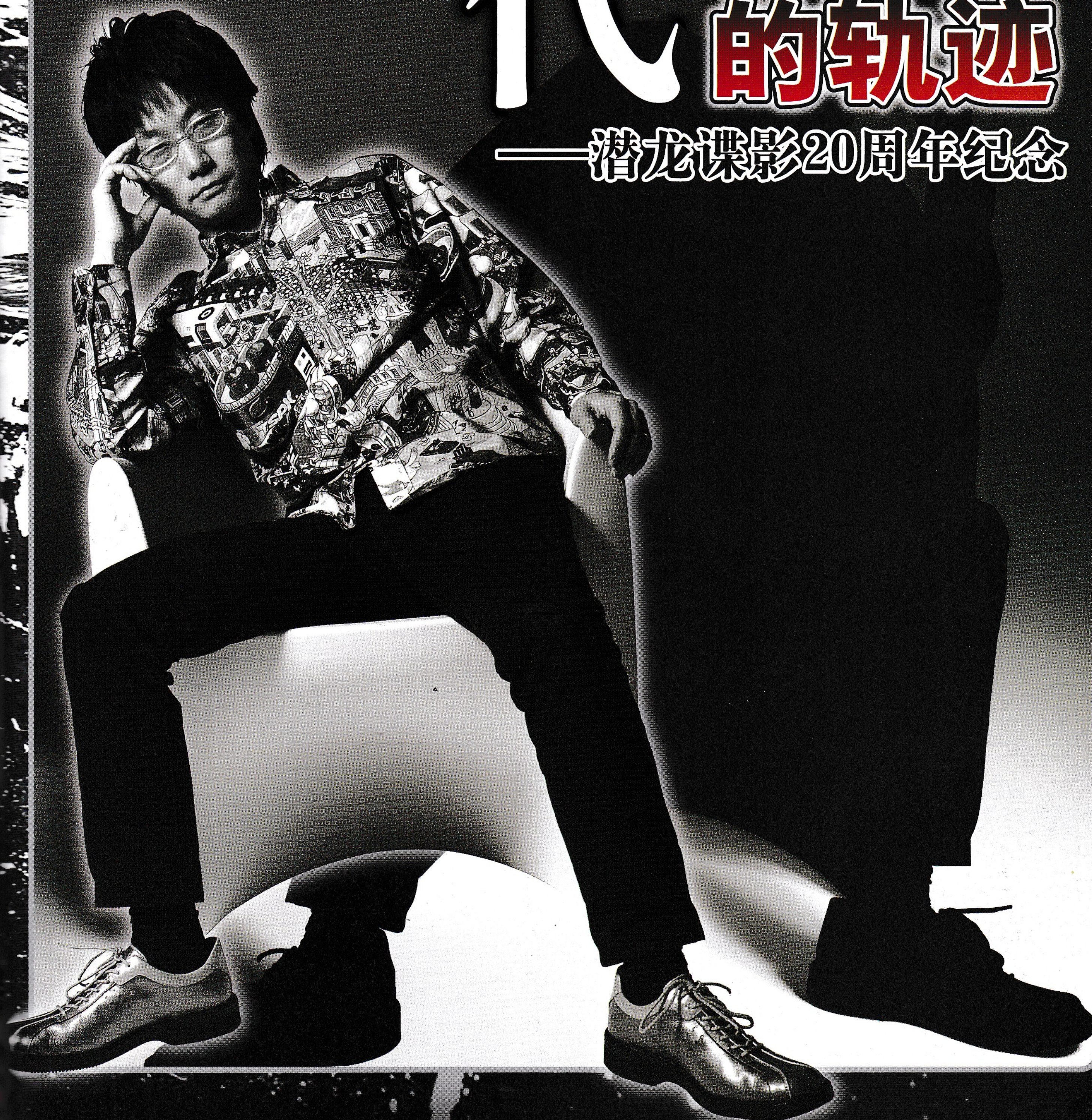
陪她焚化的是PSP和PS2的纸张模型，还有很多我收集的游戏贴纸。直到火焰舔舐完纸片，我才从悲痛中想起，PSP和PS2的充电器和变压器都没有，她怎么玩啊？我抬头看着后厅里的电视。屏幕上，初七缓缓地被推入一个黑漆漆的洞穴中。

2006年，是闰年，有着两个七月初七。初七笑着说，这真的很巧，她死的时候竟然有两个七月初七。

你会浴火重生吧，初七。

时代的轨迹

——潜龙谍影20周年纪念



■文／西格飞

在撰写这篇文章之前，我面对着“《潜龙谍影》系列”浩如烟海的档案感到无从下手，最终决定以个人的游戏体验为主进行写作。结果数万字的文字资料被抛弃，留下的只有一堆感性的文字。20年的时间，可以让一名懵懂的少年成长为英武的青年，可以让一个民族从低谷走向辉煌，也可以让一个国家发生翻天覆地的变化。然而，20年的时间，对于整个世界而言，却并不算漫长。

本文将以历史回顾的角度，抛开一味的赞扬和批判，客观全面的分析20年来“《潜龙谍影》系列”的轨迹，解开在小岛秀夫作品中深藏的历史，解析时代的沉淀给作品打下的深刻烙印。



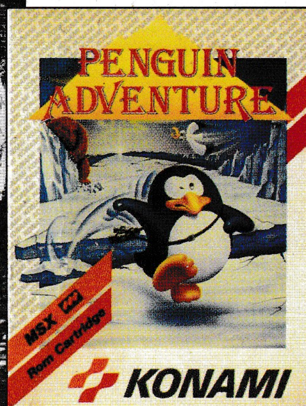
初闻啼声——《Metal Gear》

时间坐标

年份	事件
1982年	法国加入《不扩散核武器条约》
1983年	美国公布星球大战计划；FC主机发售，任天堂掀开了TV游戏历史新的一页
1985年	日美德法英五国签署《广场协定》，日元大幅度升值
1987年	里根总统在柏林墙前发表演讲；世界人口突破50亿大关

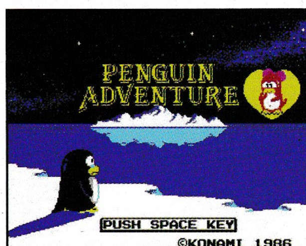
“这是我第一次，也是最后一次按照公司高层的吩咐制作游戏”——小岛秀夫

1986年，初出茅庐的大学毕业生小岛秀夫加入了当时处于高速发展时期的Konami会社，并被分配到了MSX开发部。当时正处于日本TVGAME的黄金年代，发售3年之久的FC已经显现出了强大的生命力，街机市场也欣欣向荣。相比较之下，小岛所处的MSX开发部扮演的只不过是一个不起眼的小角色罢了。



和大多数人的想象所不同的是，我们今天熟知的《Metal Gear》并非他的处女作。小岛最初参与开发的作品是MSX平台的《梦大陆ADV》，这款游戏正是FC畅销软件《南极大冒险》的续作（还记得那个在一望无际的冰原上躲避地洞的小企鹅吗?），他在这部作品中担任助理监督一职。随后，小岛策划了一款类似《超级马里奥》的作品《LOST WORLD》。然而公司高层对于这种卷轴平台动作游戏并不感兴趣，再加上当时的小岛缺乏开发经验，《LOST WORLD》的企划书也很快变成了一团废纸。





在经过最初的挫折后，Konami高层向小岛委托开发一款军事动作游戏。在当时的街机市场上，Capcom的《战场之狼》和SNK的《怒》《古巴英雄》都是掀起过波澜的作品，那个年代的战争游戏充斥着兰博式的肌肉男英雄和一夫当关的勇猛冲杀。然而深受电影文化影响的小岛秀夫却没有将这部作品塑造成清版动作游戏，1981年的著名电影《胜利大逃亡》给了他很多灵感。他希望制作一款以越狱的囚犯为主角的游戏，玩家手中在一开始没有任何武器，只能利用智慧策划越狱逃跑，如果一旦不幸在逃跑途中被敌人抓住，玩家将会被扔进一个新的监狱，再次策划新的越狱计划。游戏中不存在GAMEOVER的设定，主角逃出该国国界既算作通关。小岛的这个想法当即招来了同事的嘲笑，他们认为玩家在游戏中渴望的是爽快的冲杀，而不是一味灰头土脸地躲躲藏藏。而且在八位机能的MSX平台上，想实现这种关卡无限循环的创意也是天方夜谭。再次失败的小岛产生了从Konami离职的念头，但当时一位负责开发《宇宙巡航机》的老前辈注意到了他的创意，协助他完成了这款游戏的企划书，并根据机能考虑去掉了一些无法实现的末段枝节。在这位前辈的协助下，公司高层对作品的开发下了绿灯，小岛也终于获得了他游戏生涯的第一次成功。这正是我们今天所熟知的《Metal Gear》的开发密话。

虽然今天的小岛秀夫以游戏制作人的身份已经获得了无数奖项，但他最想得到的依然是奥斯卡奖。从年幼时代开始，小岛就非常憧憬电影业，但日本不景气的影视界和电影高昂的拍摄成本无疑给他的梦想判了死刑。在无奈之下，他才选择加入游戏行业，并以游戏的视点来演绎各种电影技术。在80年代，和电影相比，游戏的开发成本无疑相当低廉。而当时的Konami也正处于急需人才的高速发展时期，小岛秀夫正是抓住了这股机遇，才能以一名没有任何程序或美工基础的大学生一跃担任游戏企划一职。



一心想成为电影导演的小岛秀夫现在凭借在游戏界的表现成为了游戏电影化浪潮的代表人物。说到这里，笔者不免想到世嘉的著名制作人名越稔洋。同样以进入电影界为人生目标的名越稔洋也是在80年代末进入了游戏界工作，而20年后的今天，他则以媲美黑帮电影的《如龙》震撼了业界。也许命运的阴差阳错正是如此耐人寻味。

“本次行动代号N313，你的任务是潜入天外天国要塞，探明Metal Gear的存在，记住不要让别人发现你的行踪，OVER。”——大首领，《Metal Gear》

1995年，苏联并未解体，东西两大阵营围绕核武器展开的冷战依然在继续。一名传说中的雇佣兵在南非哥兹堡建立了他的大型武装要塞——天外天国。根据情报分析，这一军事集团正在研制一种能够改变世界格局的新型武器……

和当时流行将故事背景设定在几个世纪后的游戏不同，《Metal Gear》将剧情的时间定位在距离现实世界不久的1995年。也正式从这一作开始，奠定了《潜龙谍影》系列每一作都将故事设定为近未来的传统，直到多年后的《MGS3》将这一传统打破，当然，那是后话了。

在《Metal Gear》推出一年之前，任天堂游戏大师宫本茂的《塞尔达传说》将动作游戏（ACT）和角色扮演（RPG）混合为一种新的游戏类型——动作角色冒险游戏（ARPG）。但即使有《塞尔达传说》这个先驱者，同时期家用机平台上的动作游戏依然遵循着街机式的清版冲杀，像《Metal Gear》这样带有浓厚RPG要素的动作游戏依然是凤毛麟角。从这系列的第一作开始，小岛就已经奠定了日后《潜龙谍影》系列的许多主要元素——玩家在一开始除了自己的拳头和一把望远镜之外一无所有，武器需要在游戏过程中逐渐取得；敌人数量众多，且在火力上和主角相比有压倒性优势，玩家只能采用回避的手法来执行任务；游戏不存在卷轴式的关卡，整个敌军要塞被分割成了一个个相互独立却又有连通关系的房间，玩家需要在版面的迷宫中进行RPG式的探索。《魂斗罗》式的横版冲杀固然枯燥，《塞尔达传说》作为一款标准的动作

角色扮演，在流程上也略显单调。而《Metal Gear》则凭借着紧张的潜入系统，丰富而有趣的道具应用以及激烈的BOSS战深深地抓住了玩家的心。遥控导弹摧毁变电箱，C4炸弹炸开围墙，化装成敌方士兵深入敌后……这些如今玩家已经耳熟能详的经典桥段，在《Metal Gear》中就已经有所体现。虽然在制作《Metal Gear》时，小岛秀夫还是一名初出茅庐的菜鸟，但从诸多奇思妙想的游戏设定中就能看出他所具有的非凡创意。CODEC无线电系统作为游戏中发展剧情的重要道具，不但能够让玩家随时随地得到自己所需的情报，剧本编写者的工作压力也大大减轻。而ID卡的设定让玩家的攻关目标更加清晰，也使得关卡的重复利用率大大提高。虽然在游戏中还存在很多缺陷（比如高等级ID卡不兼容低等级的闸门，后期玩家开门非常烦琐；敌兵AI低下，视野几乎是一条直线，而且也不会对声音产生任何反应），但以《潜龙谍影》系列的第一部作品来看，本作在系统和游戏性方面已经相当成功。

在那个没有CG动画和真人语音的年代，小岛以MSX贫弱的机能实现了简单的电影化运镜。《Metal Gear》深沉的世界观和灰暗写实的画面风格给了当时的玩家极大的震撼，种类繁多的武器以及丰富多彩的BOSS战使得本作具有了《007》一般的动作片质感。负责《Metal Gear》配乐的乐师是当时初出茅庐的新人村冈一树和古川原亮，二人曾经参与过《魂斗罗》的配乐工作。《Metal Gear》深沉而冷酷的配乐别具特色，潜入时肃杀冷清的音乐风格和被追杀时紧张热血的BGM所形成的鲜明对比很好地烘托了游戏的气氛。



小岛秀夫作为一名电影狂热爱好者，一直在从电影中寻找灵感。主角索利德·斯内克其名称来源于美国B级动作片《纽约大逃亡》的主角Snake Pliskin，而游戏封面上斯内克荷枪实弹的形象则是直接照搬迈克尔·本在科幻电影《终结者》中的形象。在游戏中甚至还出现了名为“阿诺德TX-11”的BOSS，不知道今天已经身为加州州长的施瓦辛格见到这名机器人会作何感想……

虽然拥有丰富的游戏要素，但《Metal Gear》的故事却十分单薄。游戏讲述了猎狐犬特种部队的新兵索利德·斯内克受最高指挥官大首领的命令潜入天外天国要塞，营救被关押在此的猎狐犬老兵灰狐，并寻找超级兵器Metal Gear的踪迹。在游戏的最后，玩家成功摧毁Metal Gear这台金属恐龙后，斯内克赫然发现天外天国要塞的领导者正是大首领本人。在击倒了自己的最高指挥官后，斯内克成功从化为灰烬的要塞中逃离，圆满完成了任务。

可以说，《Metal Gear》这部作品中对于人物的塑造几乎接近于白纸，主角斯内克和重要角色灰狐给玩家留下的印象近乎空白，各类NPC和BOSS也着墨甚少，也许只有老奸巨滑的大首领能够给玩家留下一些印象。但作为系列第一部作品，《Metal Gear》已经为续作奠定了成熟的基调，单薄的人物描写也在其后的作品中得到了不断的完善和补充。《潜龙谍影》系列每一作的剧情几乎都拥有近乎无限的张力，这点可以说是作为剧本编写者的小岛秀夫功力的所在。

《Metal Gear》首先以MSX2电脑游戏的身份在日本市场登场，在取得了不错的销售成绩后，Konami在北美的分公司ULTRA将本作移植到了FC上。（FC时代，任天堂为了保证游戏质量，防止重蹈雅达利的覆辙，对第三方厂商每年推出的游戏数量进行了严格的规定，即使是像Konami，Capcom等“六大第三方”也不例外。为了回避任天堂的限制，很多日本公司都在北美秘密开设了分社。ULTRA即为Konami在北美的分公司）我国玩家接触《潜龙谍影》系列也大多是从FC的这部移植作品开始。相信玩过这部作品的玩家都应该对游戏开篇的跳伞场景和让人头晕脑胀的丛林迷宫印象深刻，而这些其实都是FC版新加入的要素。不知何种原因，Metal Gear这台机体并未在游戏中真正出现，取而代之的是一台任由玩家摧毁的超级电脑，实在令人匪夷所思。由于小岛并未负责本作的移植工作，因此游戏的品质较比MSX2原版来说相当低劣，小岛也在多年后接受记者采访时称本作为垃圾游戏（KUSO GAME）。

虽然FC移植版《Metal Gear》的品质不尽人意，但凭借着小岛秀夫在游戏中的众多非凡创意，这部作品在北美的销量突破了50万大关，可算相当成功。Konami趁热打铁，将《Metal Gear》相继移植到了IBM PC和C64平台上。由于这两个版本也是以FC版为蓝本，因此素质依然不能令人满意。而在2004年移植到日本手机平台的《Metal Gear》则是以MSX原版为基础原汁原味的移植，并且加入了BOSS战模式和EASY难度，素质相对来说要高出很多。



在制作完《Metal Gear》后，小岛秀夫在MSX和PC8801等多个平台推出了原创新作《掠夺者》（《SNATCHER》），这部以著名科幻电影《银翼杀手》为灵感来源的冒险游戏拥有非常出色的剧本。游戏将剧情设定在遥远的2042年，已经解体的苏联发生了一次毁灭世界的核灾难，欧亚大陆半数以上的人口在这次事故中丧生。与此同时，一种名为“掠夺者”的生化机械人如同恶魔般悄无声息地渗透到了人类社会的每个角落。检察官基亚·西德临危受命，率领部下调查“掠夺者”事件的真相，并最终解开惊天谜团。也正是从这一作开始，小岛秀夫的编剧功底开始渐入佳境。而在这部作品中出现的小型机器人——Metal Gear MK2，也将在《MGS4》中继续登场。

沉稳发展

——《Metal Gear 2:Solid Snake》

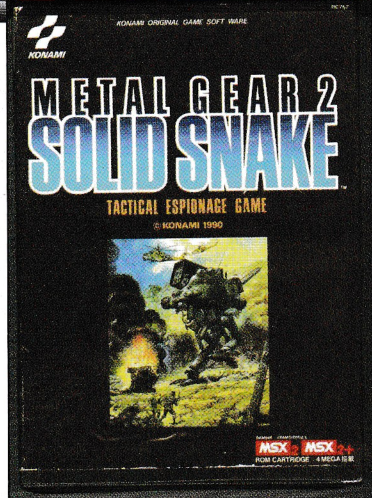


时间坐标

1988年	苏联从阿富汗撤军；两伊战争和安哥拉内战结束。
1989年	老布什出任美国总统；匈牙利开放对奥地利的边界，铁幕被打开；美俄首脑在马其他共和国举办峰会，冷战即将结束
1990年	柏林墙倒塌，东西德国合并；伊拉克展开对科威特的入侵行动，第三次石油危机爆发；任天堂SFC主机发售



小岛秀夫原本无意推出《Metal Gear》的续作，在他最初的构想中，《Metal Gear》的故事在第一作中就已经结束了。由于《Metal Gear》在欧美获得了不错的销量，Konami在FC上开发了一部新作，名为《Metal Gear：斯内克的复仇》。这部作品继承了《Metal Gear》的世界观和以潜入为主的游戏基调，但游戏的关卡和剧情都非常乏味无聊。小岛在一次出差前往东京的途中，在火车上遇到了该作的监督。这名监督称他对小岛的游戏风格非常欣赏，并希望小岛能够推出一款《Metal Gear》的真正续作。在同事的鼓励下，小岛在一夜间便完成了续作的故事大纲，并获得了上级的开发许可。



《Metal Gear 2：Solid Snake》(下文中简称为《MG2》)诞生于业界波涛汹涌的1990年。NEC的PCE和世嘉的MD主机依靠着较高的硬件性能和FC进行着艰苦的拉锯战，而任天堂于年末推出的SFC主机更掀起了新的游戏狂潮。至于小岛秀夫所坚守的MSX平台，在这场浪潮下，也不过是一名无足轻重的小角色罢了。《MG2》最终以不足千套的惨淡销量收场，该作也成为了Konami在MSX上推出的最后一款作品。由于《MG2》并没有移植到FC平台，现在的玩家大多只能通过模拟器来重温这部作品。

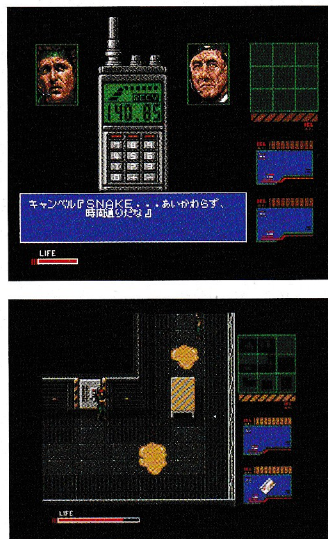
尽管《MG2》是系列中知名度最低的一款作品，但这并不能阻挡作品本身散发出的耀眼光芒。



我们今天所熟知的“潜入/危险/回避”的三级潜入系统，在《MG2》中就已经相当完善，几乎没有经过多少改动便被保留到了今天。《MG2》虽然和前作一样为2D游戏，但小岛在地图中引入了大量的立体概念，玩家被发现后可选择的脱逃方式大大增加，除了拔腿就跑外，还可以藏在桌底和床下躲避敌兵的追击。敌兵的视野从一条直线变为45度角的扇形，巡逻也更加积极。《MG2》中加强了声音对于游戏性的影响，主角从特殊地形走过时发出的声响会吸引附近的敌兵，同时玩家也可以用敲击墙壁这种声东击西的战术来引开敌人。

和前作相比，《MG2》无论是关卡环境的细腻程度还是人物比例都有很大的提高，画面水准几乎达到了MD游戏的水平。前作中场景的重复率非常高，再加上画面单调，玩家很容易在攻关过程中晕头转向。小岛吸取了前作的教训，在《MG2》中加入大量高低差地形的设定，关卡也更加丰富多彩。限于MSX贫弱的机能，《MG2》中并未能实现流畅的卷轴画面，小岛将每个大关卡分成九个小区域，巧妙地解决了内存不足的问题。为了让玩家掌握战场情况，避免出现“前往下一个区域，屏幕切换后，直接暴露在敌兵面前”的情况，雷达系统被引入进《MG2》中，并成为了这个系列的标志。《MG2》在游戏性方面并非十全十美，由于本作的AI比前作复杂得多，MSX在处理多名敌兵时显得非常吃力，导致了整个游戏存在严重的拖慢问题，这点可算是白玉微瑕吧。

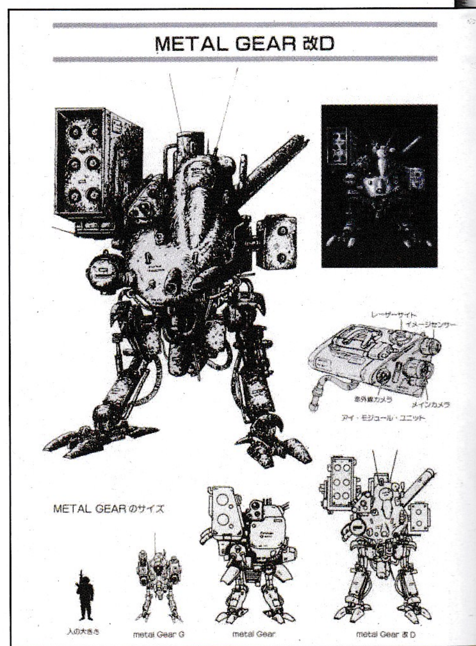
续《Metal Gear》和《掠夺者》后，乐师古川原亮再次和小岛合作。《MG2》将MSX别具风味的SCC音源发挥到了极致，极富金属质感的音色赋予了配乐冷酷现实的基调。无论是片头那首动感十足的《Theme of Solid Snake》，潜入基地时令人紧张到窒息的《Sneaking Mission》，还是结局中那首令人伤感和释怀的《EXIT》，都令人过耳不忘。甚至在多年后的《MGS：完全版》中，也收录了5首经过重新编曲的《MG2》的经典曲目。毫不夸张的说，笔者认为《MG2》这一作在音乐上的造诣甚至在《MGS》之上。



经历了《掠夺者》这部作品后，小岛的编剧功力逐渐走向成熟。无论是文字量还是剧情深度，《MG2》相比较前作都有了飞跃性的进步。前作《Metal Gear》虽然采用了近未来现实风格的世界观，但游戏并未表现出多少反战思想和时代特征。从《MG2》开始，小岛真正开始以时代的眼光来审视剧情。

《MG2》的剧情被设定在1999年。一位名为基奥·马尔夫的捷克生物学家发明了一种可以生成原油的微生物“欧利斯油藻”。在石油储量飞速下降，能源危机逐渐逼进的情况下，这一重大发现立刻引起了全世界的关注。与此同时，在军事要塞“天外天国”灰飞湮灭后，大首领在中亚的极端民族主义国家桑给巴尔建立了新的势力。他将基奥马尔夫博士绑架到了桑给巴尔，作为和整个世界对抗的筹码。已经退役的斯内克被猎狐犬部队的新任指挥官罗伊·坎贝尔召回，派往沙漠中的中亚，执行营救马尔夫的任务。而等待着他的，除了幕后黑手大首领和他的新型Metal Gear外，还有让斯内克如同兄长般敬仰的前辈——灰狐……

中东，这个战火纷飞的地区，同时也是世界上最重要的石油和能源重地，一直在小岛的心目中挥之不去。四次中东战争，两伊战争，海湾战争，多种宗教和民族间永无休止的冲突，以及由战争引发的三次石油危机，都让中东站在了风口浪尖，成为了20世纪最受世界关注的地区之一。桑给巴尔这个处于中亚沙漠的军事国家，也正是小岛以那个时代为蓝本所虚构出的一个缩影。



“我憎恨战争，但我也需要战争。战争就是我们的一切，我们无法融入进普通社会中去，只有在战场上，我们才能体会到生存的价值。战斗已经融入了我们的血脉，我们无法违背。我生在战场，死在战场。我所能做的，只有战斗。赐予人们幸福，赐予她幸福……这是我永远做不到的。”

——灰狐

“就和那些战争孤儿一样，每个人都是战争的受害者，而他们则会在下一场战争中成为最优秀的士兵。发动战争，点燃战火，创造更多的受害者，之后拯救他们，训练他们，再把他们带回到战场，这是一个完美的循环。在这个世界中，战争是永无休止的，不会随着你我的意志而改变。这场决斗的胜负并不重要。我们的战斗依然会继续，败者会从战场上得到解脱，胜者将会作为战士继续经受着战争的折磨！”

——大首领

在《MG2》中，虽然作为主角的斯内克着墨依然不多，但众多配角和敌方BOSS塑造的都非常出色。猎狐犬部队最强的战士灰狐，在越战期间出生在越南，儿童时期饱受战争的折磨和非人的奴役，被大首领所救后，重情重义的他就此成为了大首领最重要的副官，跟随他征战各地。在驾驶的Metal Gear被斯内克摧毁后，他在一片雷场和斯内克展开了激烈的徒手格斗，并最终战死沙场。斯内克和灰狐作为昔日的挚友，今日的劲敌，两人虽然作为对垒双方的战士，却依然没有舍弃之间的友情。在拼劲全力的决斗后，灰狐选择了像一个英雄那样倒下，将自己的尊严和意志传承给了斯内克。以罗马尼亚著名体操运动员科马内奇为原型塑造的女主角娜塔莎·马科娃则是一名彻头彻尾的悲剧角色。作为冬奥会花样滑冰的金牌得主，她在美国竞赛期间他和灰狐相识相恋，但两人的恋情始终没有跨越冷战东西两大阵营的鸿沟。由于寻求政治庇护失败，娜塔莎无法得到移居美国的绿卡，也被剥夺了竞赛资格，被迫成为了一名国际警察。在桑给巴尔，她机缘巧合成为了斯内克的同伴，却被不知情的灰狐射杀，结束了自己悲惨的一生。作为最终BOSS登场的大首领虽然和前作一样老奸巨猾城府极深，但无论是从灰狐的感恩还是桑给巴尔岛当地孤儿对他的敬仰来看，他也并非是一个单纯的反面角色。在《MG2》中，小岛为了加强游戏的电影化效果，对无线电画面中的人物进行了精心的设计，所有角色都以好莱坞著名影星为蓝本重新绘制，大首领那沧桑的头像便源自肖恩·康纳利在影片《猎杀红十月》的形象，令人过目不忘。

从《MG2》开始，小岛逐渐发挥出了他在游戏性方面的惊人想象力，“《潜龙谍影》系列”那种融现实和游戏于一体的风格正是从这一作开始确立下来的。女厕寻人，变形的钥匙卡，通风管潜入等《MGS》的经典桥段在《MG2》中就已经出现。本作的最终BOSS战更让人拍案叫绝——面对全副武装的大首领时，斯内克已经装备尽失手无寸铁。但拥有坚强意志的他并没有选择屈服，而是且战且躲，使尽诡计，最终用Zippo打火机和易燃凝胶将大首领烧成了烤猪……

尽管《MG2》没有获得商业上的成功，但这部作品所拥有的超高素质已经让小岛在社内树立了足够的威信和地位。1993年11月，以小岛为开发部长的Konami第五开发部在神户正式成立。小岛大展拳脚的时机已经成熟，他在耐心的等待下一个全面演绎自己才华的机会。直到1998年，一部传世名作的诞生将他的个人事业推向了顶峰……



改变世界

——《Metal Gear Solid》

时间坐标

年份	事件
1991年	海湾战争爆发；苏联解体，华约组织解散，叶利钦当选俄罗斯总统；美俄签署《第一阶段削减战略核武器条约》
1992年	波黑战争爆发；科幻大师阿西莫夫辞世
1993年	欧盟成立，欧洲一体化进程正式开始；克林顿当选美国总统
1994年	美国开始研制弹道导弹防御系统；索尼PS和世嘉SS打响次世代战争
1995年	日本神户发生七级地震；奥姆真理教制造震惊世界的地铁沙林毒气惨案
1996年	克隆羊多利诞生；联合国批准《全面禁止核试验条约》
1997年	北约组织开始向东扩张；亚洲金融危机爆发
1998年	美英空袭伊拉克；印度和巴基斯坦举行核武实验



1994至1995这两年间的岁月是小岛和他的制作小组的潜伏期。在当时，雷声大雨点小的3DO抢先打出了次世代大战的第一枪，随后便被性价比远超它的PS和SS轻松击败。而此时业界霸主任天堂的N64主机还如同襁褓中的婴儿，距离正式发售遥遥无期，次世代战争几乎成为了索尼和世嘉的两强争霸战。小岛在一次去东京的出差途中曾经在秋叶原试玩了SS和PS，次世代主机前所未有的性能给了他极大的震撼。

《宇宙骑警》便是在次世代磨合期中诞生的作品。作为一款冒险游戏，它继承了6年前《掠夺者》的精髓，并在表演性和剧情上有了飞跃式的提升。游戏将剧情设定在遥远的2040年，以宇宙拓荒的大时代为背景，讲述了漂泊太空多年的宇航员乔纳森重返地球后的冒险。1994年，《宇宙骑警》首次登录在PC9821电脑，不久后便被移植到3DO，PS和SS平台。次世代版的《宇宙骑警》增加了大量精彩的过场动画，使得游戏的临场感大大增强。和当时泛滥的3DCG不同，小岛在《宇宙骑警》的动画中体现的是类似《机动警察》的2D唯美风格。丰满的人物形象和精细的机械设定使这部游戏成为了《MGS》诞生之前最令小岛自豪的作品，小岛组的御用画师新川洋司也是在这部作品的开发途中加入Konami会社的。《宇宙骑警》对《MGS》有着深远的影响，该作的过场动画和招贴海报在《MGS》中多次出现，女主角梅丽尔也几乎被原封不动地沿用到了《MGS》中。多年后，以《宇宙骑警》的世界观为蓝本，小岛缔造了开创机甲动作游戏新时代的《ZOE》。

1995年1月，神户发生了震惊世界的七级地震，伤亡人数高达六千。设立在神户的Konami第六开发部也在这场灾难中被毁。小岛秀夫和他的制作组将工作地点临时搬到了大阪。这种颠沛流离的日子并没有持续太久，很快，小岛就将迎来他人生中最大的转折点。

1996年，日本TV游戏界的局势已经逐渐明朗，SS在和PS的较量中已经处于下风，而任天堂姗姗来迟的N64主机也并没有像很多人预想的那样一统天下。索尼虽然作为初次涉足的新秀，但PS强大的性能，便利的开发环境和丰富的软件支持已经使该主机初露王者之相，年初史克威尔在发布会上宣布《最终幻想Ⅶ》登陆PS的消息更是对任天堂无比沉重的打击。在16位机时代元气大伤的Konami决定借次世代新老势力交替的难得机遇恢复自己昔日的地位，对公司进行了分社化改革。4月1日，Konami日本电子娱乐公司（简称KCEJ）于东京涉谷区成立。小岛秀夫率领数十名新锐精英在KCEJ安家落户，开始大展拳脚。

“《MGS》这款全即时渲染游戏的出现，如同盗火的普罗米修斯一样，为TV游戏界的3D时代带来了革命性的火种。相比较而言，使用静态CG背景技术的《最终幻想Ⅶ》已经落后了整整一个时代……”

——欧美游戏网站 Gamespot



1996年秋季东京电玩展，Konami展示了《MGS》的第一部宣传片。尽管此时《MGS》处于初期开发阶段，影像中的很多内容在不久后便被推翻，但这部长度仅有3分钟的预告片已经将《MGS》的魅力——电影感和代入感，体现得淋漓尽致。由于日本玩家对军事游戏并不十分感兴趣，《MGS》在东京电玩展的这次惊鸿一现并没有掀起多大的波涛。

1997年，在美国亚特兰大举行的E3大展上，开发度已达50%的《MGS》展出了第一段实际游戏影像。在PS大作充斥着精美CG和静态背景的时代，《MGS》以全即时演算的游戏画面带给了玩家前所未有的冲击。虽然受限于PS的分辨率，《MGS》的多边形和贴图都十分粗糙，整个游戏画面都朦胧在一片马赛克之下，但自由转换的视角却赋予了这部作品远超CG动画的生机活力。昏暗的天空中飞扬的大雪，冰冷的平原上腾起的热气，突击步枪喷出的耀眼火舌，子弹击中墙壁时的绚烂火花无不令人印象深刻。主角斯内克和神秘忍者在电脑研究室的决斗更让人惊艳：半透明的隐形光学迷彩，电脑屏幕、玻璃墙均可破坏，办公桌上的文件档案会卷入C4炸弹爆炸的气浪而满天漂浮……这些简陋但传神的特效和高度的场景互动性让《MGS》拥有了极强的真实感。由Konami元老级乐师岩頼立飞创作的主题曲令人过耳不忘，激昂而悠扬的主旋律一直沿用至今，成为了这个系列的标志性象征之一。从这一年开始，《MGS》系列精彩的宣传片成为了无数玩家心目中E3大展的保留大菜。

1998年是TV游戏界前所未有的黄金时代，世嘉在E3展上对新主机DC进行了强大的宣传攻势，索尼和任天堂阵营也不甘示弱，展出了《最终幻想Ⅷ》、《寄生前夜》、《异度装甲》、《塞尔达传说：时之笛》、《完美黑暗》等令人叹为观止的软件阵容。但一切大作的在《MGS》的耀眼光芒前都显得那么微不足道。时隔一年后，《MGS》以包含大量剧情过场的宣传片再次震惊了业界，并一举夺得年度最佳电子游戏的桂冠。



“完美的声光表现，极具深度的剧本和高度电影化的表现手法，使《MGS》成为了里程碑式的作品。就如同改变美国史的伟人——乔治·华盛顿和亚伯拉罕·林肯一样，《MGS》以一名巨人的姿态在游戏史下写下了浓重的一笔。毫无疑问，这是一款足以改变世界的游戏。”

——欧美游戏网站 IGN

由于系列的前两作《MG》和《MG2》的知名度并不高，Konami对《MGS》这款新作下达的商业指标仅为一百万套。为了促进销量，日版的《MGS》还捆绑了年末人气大作《幻想水浒传2》的试玩版。然而，市场反响的强烈程度远远超乎了Konami和小岛秀夫的预想，《MGS》于9月在日本发售后便势如破竹，在一个月内轻松突破了50万大关，累计销量高达95万套。而在青睐动作射击游戏的欧美，本作更取得了前所未有的销售佳绩。美版《MGS》在短时间内销量便突破了二百万，而欧版《MGS》更被翻译成英语、法语、德语、西班牙语等多种语言。最终《MGS》以750万套的全球累计销量，成为了Konami创社以来单作销量最高的游戏。日刊《FAMI通》将本作评为“流芳百世的50款名作”之一；在欧美游戏网站Gamespy的“人类史上十佳游戏”评选中，本作位列第五；IGN更将本作评为PS百强游戏之首……笔者已经无需浪费笔墨来阐述《MGS》所获得的巨大成就。也正是从《MGS》开始，小岛秀夫一跃成为了几乎和游戏之神宫本茂齐名的金牌制作人。

全即时渲染，这是从《MGS》开始，小岛组始终信奉的信条。世嘉在90年代初期曾经为MD主机推出光驱周边MDCD，虽然这部外设让MD主机实现了播放视频的能力，但游戏开发者却没有充分发挥这一机能，只能加入大量的真人语音和过场动画来填充内容。这种虚有其表的做法遭到了玩家的一致恶评。在《MGS》开发过程中，《生化危机》和《D之食卓》这两款次世代早期作品给小岛留下过深刻的印象。受机能的限制，《生化危机》采用了3D人物配合CG背景的表现手法，关键过场剧情则使用真人实拍影像。尽管在表现力方面，《生化危机》达到了一个高峰，但无法旋转的固定视角以及真人影像和游戏画面之间的差距大大降低了玩家的代入感。一年后推出的《最终幻想Ⅶ》沿用了《生化危机》的表现手法，但依然无法解决3DCG动画和实际游戏画面切换时的突兀感。小岛认为，只有采用全即时渲染画面，配合自由的镜头调度，才能真正意义上实现游戏电影化。电影化引擎最需要的要素正式任意控制镜头的能力，即可以任意运动的摄像机和可以变焦的镜头组，从而让导演和编剧能够真正参与游戏的剧情设计。在《MGS》这部作品中，视角随着玩家的行动随时变化。普通潜入时为常见的45度俯瞰视角；当玩家钻入地道或桌底时，游戏则转化为主视角；主角斯内克背靠墙壁时，视角则转换到墙壁后，方面玩家观察敌情……虽然《MGS》的视角不能任玩家自由旋转，但游戏却不会因为视角问题给玩家带来任何麻烦。小岛通过乐高积木来搭建关卡简略模型，并用小型摄像机来模拟镜头调度，保证视角在任何时候都恰到好处。

为了最大限度发挥主机机能，小岛组首先选择对发色数开刀。《MGS》晦暗的色调不但没有影响作品的整体气氛，反而使得画面更加真实自然。部分大型场景（如斯内克和狙击之狼对决的雪原）采用了雾化处理来减轻主机的运算负担。这种一举两得的处理手法在Konami的“《寂静岭》系列”中也获得了成功。当游戏从互动部分转为剧情部分时，上下出现的宽银幕黑边会将画面从4：3比例分割为16：9。而在过场结束后，宽银幕效果消失，玩家可以继续操作角色行动。《MGS》的即时渲染动画真正实现了互动部分和剧情部分的无缝连接，为游戏电影化树立了新的标准。

以今天的眼光看来，《MGS》令人惊艳之处在于它深远的技术预见性。全即时渲染和全程语音，具备这两条特性的游戏在PS2时代才开始大规模出现。而在PS平台上，能够同时做到这两点的游戏除了《MGS》外，也只剩下松野泰己的满分作品《漂泊的故事》了。《MGS》凭借着小岛深厚的电影知识底蕴，用PS粗糙的即时渲染塑造出了丝毫不亚于CG动画的表演效果，这不得不说是一个奇迹。

音效对于《MGS》来说，是比画面更重要的硬指标。限于PS的机能，游戏中人物面部仅仅是一张死板的贴图，想要表现生动的表情更是天方夜谭。在这种情况下，声优的配音对于表现人物的感情就尤为重要。为主角斯内克配音的大冢明夫是在电影和动画界双线发展的著名声优。无论是《高达 0083》的卡托，还是《蓝宝石之谜》的尼莫船长，大冢那雄浑豪迈的声线都能完美演绎各种硬汉角色。1995 年公映的《攻壳机动队》更成功塑造了巴特这样一个高大伟岸的男性形象，小岛秀夫在观看了这部动画电影后便一举拍板决定让大冢担任斯内克的声优。美版《MGS》的配音阵容也丝毫不亚于日版。David Hyter 是活跃于美国影视和动画界的多面人物。David 参演的电影作品并不多，相比较电影，他对动画配音和编剧更感兴趣一些。除了《美国队长》《蜘蛛侠》等美系动画外，他还为《高达 0080》《幽游白书》《鲁帮三世》等耳熟能详的日系作品配音。在 David 凭借索利德·斯内克大红大紫之前，他只能在导演工会里为低成本 B 级片编写剧本。而在《MGS》席卷全球后，他的知名度也水涨船高，顺利接手了《X 战警》《星际传奇 2》《蝎子王归来》等一系列一线影片的剧本编写工作。美版中大反派里奎德·斯内克的配音也十分出彩，一线配音演员 Cam Clake 那高傲响亮的声线将这名叛军首领狂傲不羁的性格表现地淋漓尽致。

曾经参与《MG》的村冈一树担任了《MGS》的配乐工作。虽然村冈为游戏创作的曲目旋律感并不强，但冷瑟凝重的曲风对烘托气氛起到了极佳的效果。隶属于哥伦比亚唱片公司的美籍乐师村中利香则为《MGS》谱写了片尾曲《The best is yet to come》，爱尔兰语的女声吟唱配合民族风浓厚的风笛伴奏，将浓郁的北欧风情浓缩进了歌曲之中，令人难以忘怀。村中利香的知名度并不高，但相信喜爱 Konami 的玩家都一定听过她的作品——除了《恶魔城：月下夜想曲》那首脍炙人口的《I am the wind》之外，《寂静岭》的片尾曲《Esper á ndote》也是她的得意之作。

相比较声光表现方面的飞跃，《MGS》在游戏性方面的进步并不如其前作《MG2》那样显著。"潜入/危险/回避"三级潜入系统从《MG2》中被原封不动地沿用到了《MGS》中。由于整个游戏在 PS 平台实现了 3D 化，第一人称视点观察的加入也算合情合理。但虽然玩家可以通过主视角方便地观察敌情，却不能像《MGS2》那样进行主视点射击。《MGS》中玩家也拥有大量可以用主视点进行攻击的重型武器（如 PSG1 狙击枪和毒刺肩扛式导弹），但在使用方面进行了很大限制（狙击枪使用时需要服用麻醉剂，而麻醉剂的数量是极其有限的。毒刺导弹一旦命中目标，爆炸的巨响会立即引发警报）。在潜入作战中，斯内克最得心应手的武器依然是小巧的消声手枪。魂斗罗式的大开杀戒对于斯内克这种深入敌后的特工而言无疑是大忌，而游戏也不会给你全灭敌兵后再大摇大摆地走过去的机会（每次拉响警报后，每个区域的敌兵会得到新的补充）。另外一方面，巡逻的敌兵都是高度近视，视力范围仅有五步远左右，而玩家则可通过雷达系统轻松避开他们的视线。避免正面冲突，追求"零杀戮"才是《MGS》玩家所追求的最高境界。《MGS》这种质朴的游戏乐趣是建立在出色的 3D 庭箱关卡之上的。就这方面而言，《MGS》和《超级马里奥 64》等平台动作游戏非常类似。甚至可以说，《MGS》在核心游戏性上和岩谷撤的《吃豆人》并没有本质区别——二者的主角都拥有居高临下的视角，而敌方角色的视野都非常有限，玩家以躲避并尽量避免冲突为乐趣。

虽然《MGS》并不鼓励杀戮，但游戏依然为玩家提供了大量的重型武器，这些潜入作战中派不上用场的大家伙在 BOSS 战中却能够大展拳脚。如果缺少了火爆的 BOSS 战部分，那么《MGS》的游戏性势必大打折扣。无论是和左轮山猫在铁柱间西部枪手般的对决，还是和狙击雪狼在塔楼和雪原的对狙战，抑或是在集装箱间与火神渡鸦的伏击，都成为了经典之战。插 2P 手柄对付心理螳螂和与神秘忍者的空手肉搏更让人拍案叫绝。相比较和人形 BOSS 的对决，机械类敌人更能体现 PS 的 3D 机能。面对 M1 主战坦克和雌鹿武装直升机这样的钢筋铁骨，斯内克需要利用自己灵活的走位在躲避敌方攻击的同时寻找反击的机会。和 Metal Gear 霸王的对决更令人惊艳，在这头暴龙般强悍的钢铁巨兽面前，斯内克如同恐龙脚下的蚂蚁一样渺小。《MGS》的 BOSS 战数量高达十场，可谓质优量足。



"位于阿拉斯加福克斯群岛，影子摩西岛上的核废料处理基地，已经被猎狐犬率领的次世代特种部队所占领。他们要求政府交出大首领的遗体，并为他们提供十亿美元的资金。如果这两项要求在 24 小时内得不到满足，他们就会发射核武器。你有两项任务。首先，解救 ARMSTECH 董事长肯尼斯　贝克和 DARPA 局长唐纳德　安德森，他们都已经被绑为人质。其次，调查恐怖分子是否具有核打击能力，如果有，就阻止他们。"

——罗伊·坎贝尔

虽然 Konami 一直将《MGS》作为一款原创新作来宣传，但在剧情上，《MGS》和前作《MG2》有着千丝万缕的联系。斯内克粉碎了大首领控制的桑给巴尔后，便从猎狐犬部队退役，在冰天雪地的阿拉斯加过起了隐居生活。然而，宿命注定了他无法就此平静地度过一生。

六年后，重新组建的猎狐犬部队在一次演习事件中占领了影子摩西岛的基地，并以核武器威胁美国政府。国防部召集了在桑给巴尔事件立下奇功的前猎狐犬指挥官罗伊·坎贝尔和隐居多年的斯内克，执行惟一可行的作战计划。

和前作中那个初出茅庐的特工不同，《MGS》中的斯内克已经是一名沉稳老练的战士。御用画师新川洋斯为这名传奇英雄绘制了新的形象：强壮的身板，略显消瘦的面庞，如猎鹰般敏锐的目光，再加上飘扬的头带，一位沧桑飘逸的男人跃然纸上。从《MGS》开始，小岛用了更多的笔墨来塑造这名主角。他强大的意志，坚冰般的自信，丰富的作战经验都给玩家留下了极其深刻的印象。无法解救女主角梅丽尔时的忏悔和面对临终前狙击之狼的独白更赋予了这名英雄真实的一面。

"斯内克！记住，我们不是政府或其他任何人的工具。战斗是我所惟一……惟一擅长的，但是至少我是在为自己的信念而战！"

——灰狐

《MGS》中的众多人物中，出彩的角色又何止斯内克一名。灰狐，这位斯内克的前辈一直用无线电为他提供秘密支援。在桑给巴尔一战倒在斯内克手下的他，凭借着药物和人体改造技术复活，并成为了一名超级忍者。求生不得求死不能的灰狐来到影子摩西，为的就是和斯内克这名宿敌和挚友来一场痛快的对决。在和 Metal Gear 霸王的对决中，他燃尽了自己的生命，帮助斯内克成功击败了这台巨兽，自己也终于得到了解脱。而他临终前对斯内克娓娓道来的著名台词，也成为了斯内克一生的座右铭。经历了《MG》和《MG2》两部作品的沉淀后，灰狐这名角色终于绽放出了自己的光彩，他在玩家心目中的人气丝毫不亚于身为主角的斯内克。罗伊　坎贝尔，这名在六年前协助斯内克出生入死的上司，由于身不由己向任务中的斯内克发送了大量的错误情报而饱受他的指责。在最后基地面临空袭的生死关头，他不惜冒生命危险，为斯内克争取了宝贵的逃脱时间。娜奥米·亨特，自幼被灰狐抚养长大的战争孤儿，将灰狐视为惟一的亲人。由于大首领和灰狐都死于斯内克手下，她发誓要为自己的恩人和兄长报仇，并将致命的死狐病毒注入到了斯内克体内。然而，最后知晓了事实真相的他，也选择原谅了斯内克。《MGS》中的每一名主角和配角，都以自己的所作所为，演绎了"情"和"义"的真正含义。

"在自然界不会有无止境的杀戮，但你却不一样。你的道路永远不会有尽头，你走的每一步都是踏着敌人的尸体前进的。他们的亡灵会永远追逐着你，让你永远得不到片刻的安宁。听到了吗，斯内克，我会永远看着你的！"

——火神渡鸦

相比较玩家的同伴和支援小组，小岛将更多的笔墨放在了敌方的猎狐犬部队上。火神渡鸦，这位身高超越斯内克的巨汉却不是一名头脑简单的角色，他用通晓自然的独特生死观为斯内克揭露了战场残酷的本质。狙击雪狼，出生在伊拉克的库尔德孤儿，幼年时期就饱受战争摧残的他在被大首领救助后，成为了一名狙击手。透过瞄准镜，她看清了人类的残忍和愚昧，并最终在斯内克枪下得到了解脱。就算是遭人唾弃的心理螳螂，在临终前他发自内心的忏悔也让人对其印象大为改观。可能有很多玩家指责击倒 BOSS 后大段的对白降低了游戏剧情的真实度，但也正是这些包含悲哀和哲理的台词，让这些所谓的反面角色变得如此丰满可信……

"因为自己国家的常规部队太不争气，就希望通过核武器来恢复军事实力？哼，格鲁科维奇，他根本算不上一名战士，他是个政客。"

——利奎德·斯内克

"我想要的不是钱，我只希望大俄罗斯早日重生，去引导一种新的社会秩序。"

——左轮山猫

"《潜龙谍影》系列"虽然将时间设定在近未来，但每部作品所表现的内涵都和游戏推出时的时代密切相关。20 世纪 90 年代，对于整个世界来说都是一个动荡的时期。苏联解体和东欧剧变导致世界由美苏争霸的局势向多极化局势转变。虽然美苏签订了《第一阶段削减战略核武器条约》，但双方对核武和导弹技术的投入却一刻都没有停止过。苏联解体后，国力大不如前的俄国选择了重点发展战略导弹技术，通过核威慑能力来弥补常规部队的贫弱。另外一方面，美国也开始进行导弹防御系统的研究和测试，并由此引发了新的军备竞赛。核武器的阴云并未随冷战的结束而消失，反而愈演愈烈。Metal Gear 霸王，这台兵器便是对美俄两国新一轮军备竞赛最大的讽刺。装备有大型轨道跑，可以发射隐形核弹头的霸王是美国意图洞穿俄国国防系统的利剑。然而，在影子摩西岛被猎狐犬部队占领后，这把利剑反而指向了美国。

另外一方面，小岛也费尽了笔墨去刻画 90 年代人类精神生活的空虚和颓废。政治上的动荡使得人们的意识形态变得空前混乱，泡沫经济破灭带来的亚洲金融危机更使无数人一夜间或倾家荡产，或失去了经济来源。再加上诺查丹玛斯 1999 年灭世预言的逐渐逼近，更增添了人们的恐慌情绪。无数邪教和恐怖组织在这一时期趁虚而入，奥姆真理教制造的地铁沙林毒气惨案便是那个年代的一个缩影。

小岛以活在过去的战争狂人为要点，塑造出了索利德·斯内克的双胞胎利奎德·斯内克这一角色。这对孪生兄弟是 70 年代通过克隆技术以大首领为蓝本制造的两位战士，二者虽然拥有相同的基因，却又水火不容。如果说斯内克是光，那么利奎德就是影。和斯内克相比，利奎德偏激，狂傲，自大，而又自卑。然而，他拥有不亚于斯内克的强大实力和坚定的意志，这使得他在玩家中赢得了不亚于斯内克的人气。

"基因让我们对未来的希望和梦想通过子孙后代延续下去。而生存就是连接现在和未来的纽带。所有生命都是这样，互相爱护，互相指引……从而改变这个世界。我终于明白了，生命的真正意义。谢谢你，斯内克。"

——娜奥米·亨特

随着人类基因组图谱计划的完成，DNA 中蕴含的遗传信息已经不再是无法解读的秘密。美国军方用大首领这名最强战士的基因，对次世代特种部队的战士进行了改造。然而，基因并不是万能的，即使接受了 DNA 的改造，也不能保证每个人都能成为最强的战士。里奎德最终败在了斯内克枪下，到他临死前的一刻，他也没有了解自己身世的真相。自己作为所谓的精华，却输给了斯内克这名次品……

击败了宿敌利奎德后，斯内克终于圆满完成了任务。而一直执着于基因的娜奥米，也终于明白了生存的真正意义，并从复仇的漩涡中解脱了出来。正如他所说，生存的意义，正是生存本身。

"潜入"并不是《MGS》惟一制胜的法宝。和《MGS》同年推出的作品中，PS 平台的《天珠》和 PC 上的《神偷》、《盟军敢死队》都以"潜入"为主题，这几部作品在游戏性方面和《MGS》可算各有千秋。正因为《MGS》在剧情上的精雕细琢，才令"《潜龙谍影》系列"摆脱了二线游戏的地位，就此成为了一款白金大作。



资料片：《Metal Gear Solid Integral》

《MGS》虽然在剧情表现力上十分优秀，但游戏的可重复性不佳，一周目即使对于动作游戏苦手来说，15 小时左右也足够通关了。为此，小岛秀夫推出了《MGS》的资料片《MGS 完全版》。

《完全版》作为美版的逆移植版，采用了美版语音和日版字幕（玩家可自行将字幕更换为英语）。三碟装的容量对于玩家来说可算得上一次盛宴。游戏本篇方面，加入了 VERY EASY，EASY，NORMAL，HARD，EXTREME 五个难度供选择。其中 HARD 和 EXTREME 难度并没有给玩家提供雷达，颇有难度。称号系统的完善也让玩家有了更多的挑战目标。在厌倦了低难度的流程后，玩家大可静下心来，向最高难度 EXTREME 的究极称号“大首领”发起冲击。

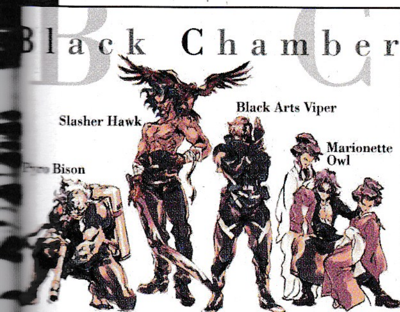
新增的三号碟为 VR 任务盘，这是小岛为增加《MGS》耐玩度，发挥引擎余热而推出的产品。一张盘中共包含足足 500 个短小精悍，各具特色的 VR 关卡。抛开剧情的束缚后，玩家享受到的是纯粹的庭箱式游戏乐趣。值得一提的是，VR 盘和游戏本篇有联动关系，玩家需要在游戏本篇中取得更好的成绩才能开启更多的 VR 关卡。

2000 年，微软将《完全版》移植到了 PC 平台。借助 DirectX7 技术，PC 版的《MGS》拥有更高的画面清晰度，分辨率最大支持 1024 X 768，画面效果远超 PS 版。PC 版的推出，也让更多玩家有机会接触到这部优秀作品，不得不说是一件乐事。



外传：《Metal Gear Ghost Babel》

这款游戏可算是《潜龙谍影》系列中最令人惊异的一部作品。于 2000 年推出的《潜龙谍影 幽灵通天塔》（下简称《MGGB》）以 10 年前的《MG2》为蓝本，并加入了一些《MGS》的新增要素，成功在 8 位机 GBC 上塑造了一个《潜龙谍影》的世界。游戏本篇中的武器装备和菜单和《MGS》几乎如出一辙，除了狙击步枪和毒刺导弹这些主视点武器实在无法在 GBC 上表现外，其他武器都和 PS 版完全相同。将近 500 个 VR 任务也被小岛组辛苦地移植到了 GBC 中，可谓用心良苦。



剧情方面，《MGGB》和《MGS》的剧情关系并不大。但这一作与剧情和 FC 和 MSX 平台的初代《MG》有着重要关系。游戏讲述了新型兵器 Metal Gear 憨鹅（Gander）在南美演习时被当地反美武装“真杜拉解放战线”夺取，斯内克临危受命再次潜入天外天国要塞进行破坏 Metal Gear 的行动，并和神秘组织“黑色香槟”（Black Chamber）作战的故事。在游戏中，我们可以了解到当年大首领和天外天国要塞的真相。甚至当玩家潜入到要塞的地下 100 层时，还能见到初代 Metal Gear 的遗骸……

然《MGGB》的剧情非常出色，但由于各种原因，小岛组并不将这一作看作正统作品，本作在系列史上仅仅是一部外传。但这部于《MGS》和《MGS2》两部作品空档期推出的游戏，对小岛组也有一定的影响。小岛在这部作品中提拔了一批来自 Konami SCHOOL 的新人，日后担任 PSP 平台各作《MGS》监督的野尻真太便是从这一作开始出人头地的。而从《MGS2》开始在系列中占有重要地位的编剧村田周扬和乐师日比野则彦，也正是从《MGGB》开始加入小岛组。

迷茫和探索：《Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty》



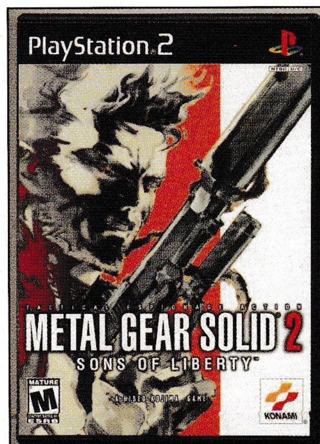
时间坐标

1999 年	北约空袭南联盟
2000 年	蠕虫病毒肆虐网络；索尼发售新主机 PS2
2001 年	世界发生多起恐怖袭击事件，美国发动阿富汗战争

1998 年年末，刚刚完成《MGS》开发工作的小岛便趁热打铁，写出了《MGS2》的初版企划书。在这篇文档中，小岛确定了《MGS2》的大体开发方向：游戏将在 PS2 平台上制作，故事的舞台发生在纽约曼哈顿，以及最重要的一点——雷电的存在。

小岛坦言，《福尔摩斯探案集》给了他很多创作上的灵感。这部小说虽然是以第一人称视角创作的，但叙事者并不是福尔摩斯，而是他的助手华生。而在《MGS2》中，虽然主角是雷电，但玩家无时无刻都能感受的到斯内克的存在。小岛骨子中的不羁和叛逆让他创造了雷电这名新主角，而玩家对此还一无所知。

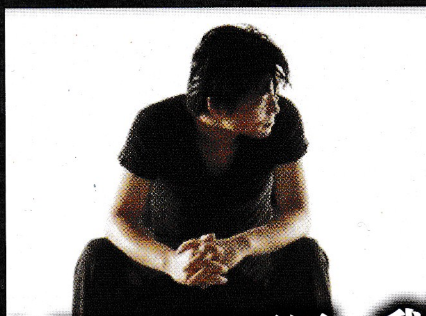
2000年5月10日，Konami在E3新闻发布会上公开了长达10分钟的《MGS2》预告片，再次在业界引起了轰动，并毫无悬念地夺得了2000年E3大展年度最佳游戏的桂冠。在随后长达一年时间内的宣传期里，《MGS2》频繁地在各大游戏展会亮相。玩家们对这款游戏的期待度达到了顶点，而他们却并不知道，自己即将成为游戏界一大著名骗局的受害者。

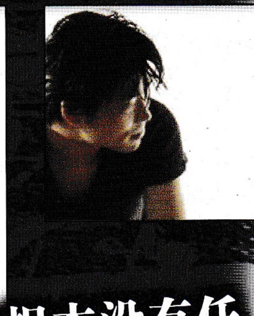


2001年11月，《MGS2》美版发售，并迅速突破了百万大关。玩家进入游戏后操纵的角色依然是斯内克，然而，在完成了短暂的油轮篇后，镜头一转，剧情便跳跃到了两年后的海上平台"巨壳"，主角也变为了雷电。这对于无数崇拜斯内克的玩家来说无疑是莫大的讽刺。随后在网络论坛和各大杂志媒体上，玩家围绕《MGS2》主角之争展开的论战也成为了游戏界的一大热点话题。毫无疑问，小岛秀夫这名老顽童已经得逞了。

装备有防暴盾和散弹枪等重型武器的搜查小组也会赶到现场。敌兵在正面冲突中不会傻乎乎地各自为战，而是以4人小队为单位对玩家发动有组织有层次的攻击。前作那种抄起自动步枪一顿连发就能摆脱追兵纠缠的日子，已经一去不复返了。

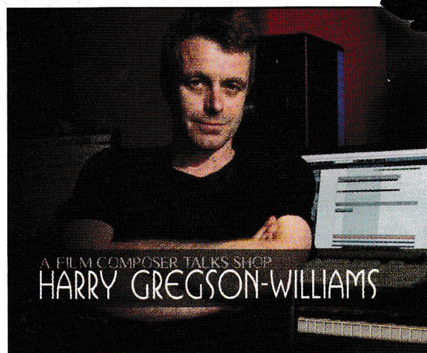
机能上的提升使得小岛可以在镜头调度和剧本安排上放开手脚，国际化的制作班底和先进技术设备引入也使得《MGS2》的制作和好莱坞电影更加接近。除了游戏中的过场动画使用了动作捕捉技术外，制作组还对声优的嘴形进行了记录。《MGS2》拥有当时最先进的人物面部建模，角色表情变化细腻自然，堪比真人。





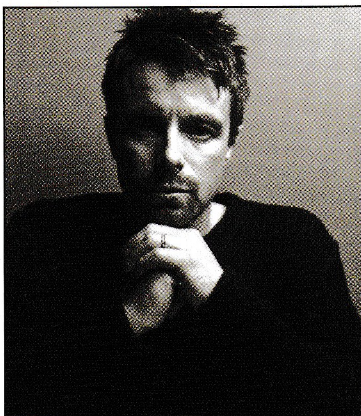
"我希望不仅能利用PS2的机能改进图形，我更关注创作出更为真实的效果，让玩家身临其境。"
——小岛秀夫

"和其他项目不同，我根本没有任何视觉要素作为参考。"
——哈里·格雷逊·威廉姆斯

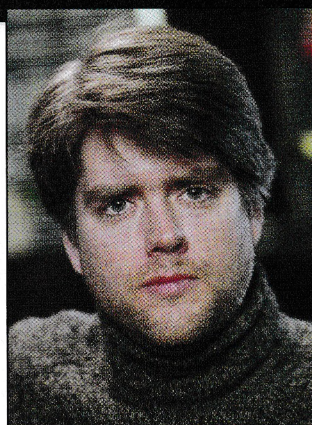


拜PS2的机能所赐，小岛在《MGS2》中加入了很多前作未能实现的创意。藏在衣柜里躲避敌兵和杀死敌兵后尸体不消失对于PS2而言不过是小菜一碟。《MGS2》和前作最大的不同是加入了主视点射击，但这个与时俱进的系统却对游戏性产生了破坏。由于敌兵的视野距离和前作一样狭小，再加上麻醉枪的加入，玩家在进入一个区域时完全可以将所有敌兵放倒后再大摇大摆地走过去。"《MGS》系列"赖以生存的潜入感和紧张感在《MGS2》中被削弱了。玩家被敌兵发现后也不会立即拉响警报，只需要在士兵通报完毕前即时离开或击倒对方便可逃过一劫。当然，《MGS2》对玩家触动警报后的惩罚也比前作大得多——不但围剿的敌兵成倍增加，在"潜入／危险／回避"三级警报的基础上，加入了长达5分钟的"警戒"模式。当然，游戏的节奏也因此被拖慢了。

和同时期的PS2游戏相比，《MGS2》在多边形数量和贴图解析度上并不占优势，真正让《MGS2》在画面上出彩的是画龙点睛的特效。对水和光源的表现是小岛组重点研究的部分，油轮篇开场的瓢泼大雨，斯内克随海风飘扬的发带，曼哈顿海上缓缓落下的夕阳都令人印象深刻。受限于PS的机能，《MGS》同屏出现的敌人仅为4名。而在《MGS2》中，这一数字上升到了8名。与此同时，场景中敌兵的数量也大大增多，油轮篇中，每个船舱的方阵中近百名士兵都拥有独立的AI。当玩家被发现后，除了该区域的士兵会对玩家进行围追堵截外，



从2000年公布的第一部预告片开始，《MGS2》那气势恢宏的主题曲就给玩家留下了不可磨灭的印象。哈里·格雷逊·威廉姆斯（Harry Gregson Williams）作为好莱坞的一线制作人，曾经为无数知名影片创作配乐。《MGS2》是他接触的第一款游戏作品。在威廉姆斯为小岛创作曲目时，《MGS2》的大部分过场动画尚未完成，小岛只能通过电子邮件将各个段落的剧本发给威廉姆斯，让他以自己的经验和感悟创作音乐。相比较大红大紫的威廉姆斯，《MGS2》的另一位乐师日比野则彦的知名度显然要低的多。威廉姆斯为《MGS2》创作的配乐均为一分钟长的包含主旋律的片段，而负责将主旋律编辑添笔成完整曲目的工作就落到了日比野手上。这名毕业于贝克莱音乐大学的留美乐师对于爵士乐有着自己独到的见解。日比野认为村冈一树为《MGS》创作的音乐对烘托气氛起到了很好的作用，但旋律感不足。于是，我们在《MGS2》中听到了悠扬的萨克斯和钢琴独奏。和前作相比，《MGS2》的配乐叙事性更强。小岛选择在配乐完成后，根据音乐对剧本进行微调。这种做法其实加大了剧本编写的难度，但有益于烘托气氛。



与威廉姆斯和日比野的配乐同样出色的，还有凯尔·库伯（Kyle Cooper）创作的游戏片头。库伯是美国电影片头制作界的第一人，也正是他将片头发展成为了一门艺术。《七宗罪》《黑衣人》《蜘蛛侠2》等影片的片头都是库伯的得意之作。在《MGS2》的片头中，我们看到了漂浮的粒子、悬浮在空中的信息、旋转的DNA双分子螺旋模型和从断裂的DNA链中飞出的毒蛇等富有隐喻信息的画面，配合令人眼花缭乱的剪辑和威廉姆斯创作的主题曲，让玩家一开始就融入进了《MGS2》独特的游戏氛围当中。和威廉姆斯一样，库伯也不是一名玩家，他惟一玩过的游戏是大学时接触到的街机版《大金刚》。但和在电影界志趣相投的小岛很快吸引了他，两人随即成为了挚友。

从整个系列的角度来看，《MGS2》在系统方面也并非一无是处。在《光环》《杀戮地带》等家用机的FPS作品中，为了克服手柄遥感灵敏度的缺陷，玩家的瞄准准星十分硕大。《MGS2》对玩家瞄准精度要求高得多。由于《MGS2》并非一款FPS游戏，玩家在瞄准时无法自由移动，小岛为这部作品引入了自动锁定系统，并且击中任何部位，敌兵都是三枪就倒。除非玩家使用M9麻醉枪刻意追求一枪爆头，自动锁定已经足够让玩家应付大多数战斗。相比较FPS游戏，《MGS2》更强调玩家对走位和宏观战局的掌握，而不是枪法。对比《MGS2》发售近3年后推出的《生化危机4》，我们可以发现后者除了将瞄准时的主视角变为越肩视角外，战斗系统和《MGS2》几乎如出一辙。《MGS2》的另一大创举是强调了掩体方面的运用，只要玩家熟悉基本操作，完全可以做出“在掩体后躲避敌人的攻击——趁敌兵火力减弱时从掩体后闪出射击——退回掩体”这样漂亮的动作。Namco于2003年推出的《杀戮开关》就明显借鉴了《MGS2》和《反恐精英》的设计思路。而欧美厂商EPIC则将“掩体射击”和“越肩视角”这两大概念继续发扬光大，推出了《战争机器》这款Xbox360平台的顶级大作。可以说，《MGS2》证明了第三人称动作游戏具有不亚于FPS的动作性和火爆程度，在游戏开发史上具有重要地位。

“整个游戏的剧情太不可思议，阴谋超乎常理。斯内克的戏份太少，令人失望。我还是希望玩到PS上前作的那种感觉。可是呢，我们在游戏中是控制雷电这个娘娘腔的小白脸，旁边还有个让人无比恼火的女友，真是活见鬼！”

——欧美游戏网站Gamespy

相比较游戏性，舆论对《MGS2》剧情方面的批判显然更多。可以说，本作是“《潜龙谍影》系列”在思想性方面最异类的一作。“反战”已经不再是《MGS2》的主题，小岛是想通过网络时代信息爆炸的现状来揭示人类面对文化困境时的无奈，以及电脑技术的飞速发展给人带来的“庄周梦蝶”式的迷惑。在这方面，小岛显然受到了电影《攻壳机动队》和《黑客帝国》的影响。斯内克在结局中大段的独白就是编剧最直接的理念宣扬。可惜，《MGS2》毕竟不是迎合观众口味制作出的作品，所以才造成了玩家各执己见的情况。

抛开晦涩的主题思想不谈，《MGS2》在人物塑造方面的功力也较前作逊色不少。不仅是雷电这名新主角饱受争议，游戏中的敌方角色也远不如《MGS》出彩。在BOSS角色设定方面，一代无疑是最强的，猎狐犬的六大精英每名角色都有血有肉。三代中的眼镜蛇部队虽然着墨不多，但引领者（The Boss）这名角色的成功塑造在很大程度上弥补了不足。至于《MGS2》中的死亡细胞部队，除了人物设定让人感到莫名其妙之外，剧情的编排也让人不得不摇头。

“曾经，《MGS》改变了世界。而现在，世界改变了《MGS》。”

——小岛秀夫

这句在E3预告片中出现的宣传口号，很讽刺地成为了现实。制作《MGS2》的三年零八个月是小岛人生最艰难的时刻。Konami于1999年年中才收到PS2开发包。而初期开发工具的不完善，又使得小岛组耗费了近一年时间去研究PS2机能。《MGS2》实际开发工作从2000年春才正式开始。由于开发小组将太多的精力耗费在游戏初期的油轮篇，巨壳篇的流程长度锐减。在“巨壳”的第一部分中，玩家会被无聊的拆弹任务耍上数个小时。而“巨壳”的第二部分几乎是一个空壳，大部分场景都无法进入，在雷电完成掩护艾玛的任务后，游戏的实际流程已经剩下不到半个小时了。由于PS2早期开发环境非常恶劣，《MGS2》企划书中的许多技术细节和宏伟的场景在《MGS3》中才得以实现（如使用主视点观看过场动画）。然而，这一切遗憾，对于全世界的玩家来说，都不如那场世界级的噩耗来的沉重……



为了在游戏中忠实再现纽约城的繁华和喧嚣，小岛秀夫曾经和画师新川扬司以及国际事务主管斯科特·多夫前往纽约进行取材。他们对游戏中可能出现的场景进行了细致的拍摄，甚至租用了直升机来录制曼哈顿岛的鸟瞰风景。在《MGS2》末期，巨大的机动要塞“玄武”（Arsenal Gear）冲向纽约时，小岛组用即时演算将整个曼哈顿都完整地收录于游戏中。从维拉扎诺大桥，到自由女神像，再到百老汇和华尔街……这段多边形演示耗费了小岛组大量的时间和心血。小岛甚至将世贸中心做成了这段过场动画的标志性建筑物，但是，这一切，都随着“911事件”的发生变成了掩埋于时间中的历史……

《MGS2》是小岛组在迷茫中的一次探索。这部作品凭借着强大的画面表现和无可挑剔的技术性成为了那个时代早期游戏的标杆。但面对PS2强大上代主机数倍的机能，小岛组显然没有在游戏系统方面做出突破。最终《MGS2》成为了一部技术上先进，游戏性落后的怪胎。《MGS2》的惨痛教训，也使得小岛秀夫痛定思痛，决定抛弃沿用十年之久的系统，在下一部作品中进行全面的革新。可以说，正是《MGS2》的失败，才造就了《MGS3》的辉煌。



资料片：《Metal Gear Solid 2 Substance》

延续《MGS：完全版》的传统，小岛于2002年年末推出了《MGS2》的资料片《实体》。这部作品中最有价值的部分依然是趣味十足而又短小精悍的VR任务。《实体》对VR系统的评分标准进行了改革，前作中一股脑统一将各种成绩换算为时间的方法被废弃，取而代之的是更加全面客观的纯数字分数记录。和BOSS战模式以及游戏本篇一样，每个VR任务都能单独将成绩上传到Konami官方主页进行世界级排名，这也让玩家有了更多挑战的动力。

新增的“斯内克传说（Snake Tales）”模式显然是为那些钟爱前作的玩家准备的。这5个和斯内克相关的故事并非游戏本篇发生的剧情，而是从小岛为《MGS2》创作的废弃剧本中提取出的五个外传。限于制作成本，“斯内克传说”中没有任何过场动画，一切剧情都用纯文字来交代，这点令很多玩家感到失望。在该模式下，敌

兵的配置和《MGS2》本篇有很大变化，玩家需要在没有雷达甚至没有任何武器的情况下完成任务，颇有难度。

出乎很多人的意料，本作发售了Xbox版。小岛坦言，《MGS2》是一部专门为PS2优化的作品，将这款游戏移植到Xbox上让他的制作小组绞尽了脑汁。Xbox版《实体》和PS2版相比可称得上是原汁原味的移植，只是部分视觉特效和PS2版有所不同。



外传：《Metal Gear Solid The Twin Snakes》

这部作品是小岛秀夫和任天堂制作人宫本茂的人情之作。负责《MGS：孪蛇》开发的制作组并非KCEJ，而是任天堂的第二方硅骑士。这家公司的代表作包括《凯恩的遗产：血兆》和《永恒的黑暗》。为了给这部作品制造更多的话题，小岛请来了以暴力美学闻名的新锐导演北村龙平担任《孪蛇》的过场动画制作。

单独来看，《孪蛇》其实是一部不错的作品。虽然同样采用《MGS2》的引擎进行制作，但凭借着NGC的机能优势，《孪蛇》的画面比《MGS2》更加清晰锐利。喧哗而夸张的过场动画虽然饱受争议，但客观来说，北村龙平的确是一名颇具功力的导演，只是《MGS》这种严肃的题材和他的导演风格格格不入。自从和硅骑士合作开发了《孪蛇》后，北村导演和游戏界的接触也越来越紧密。

在游戏性方面，《孪蛇》显然无法令人满意。硅骑士并没有对游戏的流程、关卡或敌兵配置进行更改，而是直接沿用了PS版的设定。《孪蛇》似乎是把《MGS》的流程和《MGS2》的系统拙劣地捏到了一起，没有应有的整体感。主视点射击的加入对《孪蛇》产生的影响几乎是毁灭性的，很多PS版中别具风味的关卡在NGC版中如同鸡肋。笔者仅举一例，在和米24直升机对决的通信塔内部，墙壁上设置有大量的自动机枪。在毒刺导弹弹药不足的情况下，玩家必须用有限的电子干扰弹抓紧时间通过这段区域，紧迫感极强。而在《孪蛇》中，由于主视点射击的加入，玩家只需要掏出SOCOM手枪将所有的机枪解决，就可以大摇大摆地走过去了……

硅骑士作为任天堂的老牌第二方开发商，在技术实力方面毋庸置疑，但在开发经验和制作理念方面依然有所欠缺。宫本茂和小岛秀夫在《孪蛇》的开发过程中仅仅是位挂名导演，并没有实际参与开发。可以说，面对和PS版完全相同的关卡和敌兵配置，《孪蛇》支持老玩家将游戏继续下去的动力也只剩下观看重制的过场动画而已……

《孪蛇》的发售日期原定为2003年年末，后来因为开发进度原因，推迟到了2004年3月。由于NGC平台在全球的疲软，再加上春季这个传统的游戏淡季，《孪蛇》以不足30万的累计销量宣告了自己失败的命运。硅骑士也因为业绩不佳而和任天堂从此分道扬镳，加入Xbox360开发阵营。



再现时代：《Metal Gear Solid 3 Snake Eater》

时间坐标

1961年	人类史上第一个太空人加加林上天，苏联成功研制原子弹；柏林墙开始修建
1962年	古巴导弹危机爆发，但在美苏首脑磋商下被和平解决
1963年	肯尼迪遇刺，约翰逊继任美国总统。
1964年	美国借口东京湾事件，对越南进行大规模空袭

《MGS2》扑朔迷离的结尾给玩家留下了众多谜团。里奎德的复仇计划成功了吗？奥尔加的孩子是生是死？斯内克和雷电又将何去何从？最重要的是，爱国者这样一个操纵了美国的迷之组织，它的真正面貌究竟是什么？几乎所有人都对《MGS3：爱国者》这个标题深信不疑，直到2003年E3展的开幕……

大首领，这个让小岛魂缠梦绕的名字在他十多年的制作人生涯中一直挥之不去。他打开尘封的MSX主机，品味着属于过去的历史。他深深爱着这段历史，所以他才会在PS2上重现那个时代的辉煌。

“60年代，那是冷战的高潮时期。世界上没有战争，国家和国家之间拼的是信息与谍报。那个年代才是间谍的天堂。”

——小岛秀夫



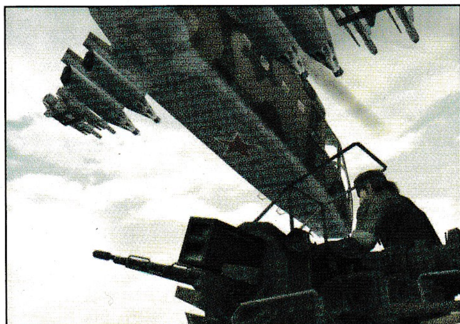
《MGS3》的公布出乎了所有人的意料。以野战为游戏主题，开放性的游戏设计，以及远超前作规模的宏伟场景，都令玩家感到了新的震撼。以20世纪60年代为故事背景的设定更让无数玩家感到狐疑——60年代，索利德·斯内克尚未出生。那么，屏幕前那位只身潜入丛林的硬汉，只能是传说中的最强战士，大首领。有《MGS2》中雷电“金屋藏娇”的前车之鉴，玩家已经对小岛的宣传手段有了免疫力。面对预告片中明显的暗示，很多人立刻发出“狼来了”的呼吁。《MGS3》的主角之争不但没有停止，反而愈演愈烈。然而，小岛这次没有选择用各种剪辑手段来误导玩家，而是将大段大段的剧情对话直接收录在每部预告片中，精彩的战斗集锦和大魄力的过场动画也为玩家吃了一颗定心丸。从2003年E3展上《食蛇者》首次公布，到2004年年末游戏发售，小岛一共推出了多达6部预告片，一波又一波的宣传高潮将游戏的声势持续推向顶点，直到游戏发售的那一天。

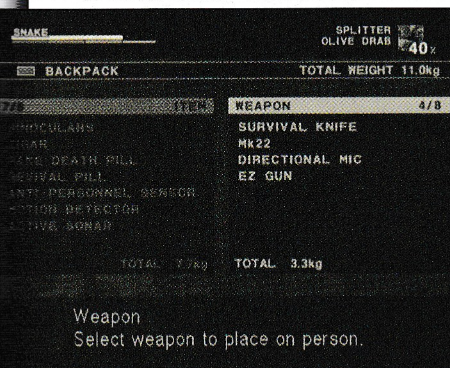
“忘掉烦人的对话和该死的雷电吧，《MGS3》让我们找回了一代的感觉。满头大汗，手不释柄地杀完整个流程。本作是系列精神的真正回归，小岛组将PS2主机推向了极限，永存于玩家心中。”

——欧美游戏网站IGN



小岛组在《MGS2》时期为研究 PS2 机能而耗费的大量精力并没有白费，KCEJ 为《MGS3》打造了一套全新的引擎。相比较前作，《MGS3》的画面帧数由每秒 60 帧降为 30 帧，部分大型场景还略有拖慢现象。但牺牲了流畅度后，《MGS3》换来的是远比前作广阔的场景和精细的图像。相比较前两作中冰冷精密的人造建筑，本作的野外场景显然更吸引人。为了在游戏中忠实再现丛林场景，小岛组选择了集体去太平洋的屋久岛和奄美岛进行实地考察和野战训练。《MGS3》的故事发生在苏联一个名为塔里诺亚斯科山区的峡谷中。在这片虚构的荒郊野岭中，小岛将全世界的各种地貌和动植物囊括于此。玩家在野战中除了需要对付巡逻的敌兵外，还要时刻留心环境中的各种野生动物。狡猾的眼镜蛇，凶猛的泰国鳄鱼，致命的毒蝎……这些野兽往往是比人类更危险的敌人。





配合整个游戏基调的变更，《MGS3》的游戏系统也有了脱胎换骨的进化。HP 的概念被弱化，取而代之的是新增的耐力槽。玩家在受伤后也不必滑稽地四处搜寻军粮，打野味成为了《MGS3》的一大乐趣。背包系统的加入使得斯内克的装备菜单不再如百科全书一般琳琅满目，玩家对武器和装备的选择有了更多的战略性。为了和时代背景相符合，《MGS3》中的武器进行了一套大换血。SOCOM 手枪和 M4A1 突击步枪被老当益壮的 M119A1 和 AK47 代替，烟雾弹和燃烧弹等新武器也让斯内克在野战中更加得心应手。重要的奖励装备——隐形迷彩的获得方法从机械式地搜刮狗牌变为寻找场景中的青蛙，乐趣大增。



《MGS3》在系统上的变更并非十全十美。治疗系统使得玩家在受伤后不得不打开菜单进行疗伤，严重破坏了游戏的流畅性。迷彩和面部油彩作为《MGS3》野战的核心要素，几乎毫无战略性。玩家在野外中需要做的就是机械式地打开菜单，选择伪装度最高的迷彩进行更换。本作的场景比前作大得多，也更加开放。斯内克在野战中需要不断寻找隐蔽点，步步为营向目的地前进。《MGS3》故意将潜入部分的节奏放慢，让玩家可以用自己研究出的战术享受游戏乐趣。好在本作的游戏内容十分充实，给了玩家足够的探索空间。如果不是急着通关，《MGS3》的一周目游戏时间可达 20 小时。

视角问题可算《MGS3》最大的败笔。由于本作对雷达系统进行了限制，斯内克在大多数情况下需要使用肉眼观察敌情。《MGS3》沿用了系列的传统视角，导致玩家在大多数情况下的视野狭隘，只能看到自己身边几步远的距离。甚至在被敌兵围剿时，斯内克只能看到屏幕外飞过来的子弹，而无法获知敌兵的准确位置。为了让玩家在一对多的战斗中能够全身而退，小岛组为《MGS3》增添了别具匠心的 CQC 格斗系统。



在制作初代《MGS》时，Konami 就请来了 SWAT（特殊武器战术小组）武警部队的教官对制作组进行枪械和驾车方面的训练。而从《MGS2》开始，小岛秀夫邀请军事界的著名人物毛利元贞担任系列的顾问。毛利元贞在年轻时期以随军记者为职，此后担任过 SWAT 的战术顾问，是国际军事界的一位传奇人物。小岛将游戏剧本写作完毕后，需要交给毛利进行审查，以确保剧情的专业性和真实性。毛利元贞还曾经多次为 KCEJ 进行军事讲座，让小岛组受益匪浅。《MGS2》过场动画中敌兵和我方丰富的战术动作正是毛利顾问的心血。在《MGS3》中，小岛组引入了毛利设计的 CQC（近身格斗术，Close Quarter Combat 的缩写）格斗系统。CQC 作为一种有机融合了枪械、匕首、格斗和心理战的技术，在对付突发事件和压制敌方火力时可以起到极佳的效果。在《MGS3》中，熟练运用 CQC 技术可以使斯内克在接近战中毫发无伤地化解敌兵的威胁，在很大程度上弥补了视野不足带来的麻烦。

“我们必须把火炬传递下去，让我们的后代借助它的光阅读这一页凌乱而令人伤感的历史。在这个数字化的时代，我们有无数魔术般不可思议的手段去做到这一点。建设美好的未来和保存鲜活的过去”

——索利德 · 斯内克

也许，《MGS2》结局处斯内克的这句对白给了小岛以灵感，所以他才将系列的时间线一口气倒退了 40 年，创作了第一款以过去为时代设定的《潜龙谍影》作品。大首领，这位被誉为 20 世纪最强战士的男人，尽管有和索利德 · 斯内克有着相同的外貌，内心深处的精神世界却和后者截然不同。正如同声优大冢明夫所说，“《MGS3》将赋予斯内克更多的感情戏，让玩家充分感觉到他作为‘人’的一面”。和前两作中那个沉着，冷静，近乎完美的斯内克相比，本作中的大首领有了更多人性化的一面。

相比较主角的出色塑造，《MGS3》对敌方角色的笔墨并不多。眼镜蛇部队的成员进行了脸谱化处理，虽然台词不多，但 5 名各具特色的 BOSS 都给玩家留下了深刻的印象。相比较之下，沃尔金上校这位幕后黑手不过是位插科打诨式的丑角。配角塑造的失败并不会影响玩家对《MGS3》剧情的整体评价，因为小岛将所有的剧情精华都集结在了一个角色身上——斯内克的恩师，引领者。



“士兵的技能并不是用来伤害朋友的，那么什么是敌人？有绝对的，永恒的敌人吗？不，从未有过也绝不会有，因为敌人和我们一样都是普通的人。影响人的因素并不是政治，而是时代。人的价值观会随着时代而发生变化。我们现在所面对的敌人只是相对意义上的敌人，它会随着时代而不断改变，昨日之友，明日为敌。但是，只要我们明白效忠致死的含义，那就没有必要去相信任何事情，哪怕是我们所爱之人。我们所惟一能相信的——只有使命！”

——引领者

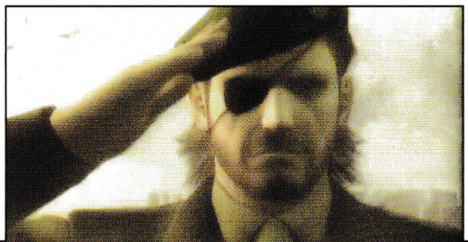


《MGS》的主题是寻找遗传基因的真正意义。《MGS2》的主题则是探讨基因之外所能流传后世的思想和文化。然而，小岛在制作完这两部作品后，又萌发了一个新的问题。不论是遗传基因也好，思想文化也好，不同的时代所得到的评价也不同。就算是人们的价值观，也会被时代所左右。那么时代又是什么呢？为了找到这个问题的答案，小岛将我们拉回了20世纪60年代，拉回了那个冷战的高潮时代，用发人深思的事实，让玩家领悟“时代”的真正含义。从剧情的表层来看，《MGS3》讲述了一位名为斯内克的特工完成了拯救世界的任务，然而事实并非如此。斯内克，也就是大首领，在整个剧情中只是一名配角，他的存在是为了烘托出真正的主角——引领者。

虽然引领者是《MGS3》的最终BOSS，但她并不是一名反面角色。她是斯内克的导师，也是他的战友，两人出生入死十年以上，绝非简单的男女情谊所能概括。美国为瓦解苏军的核武计划，命令引领者假装叛逃到苏联，打入苏军内部进行破坏。然而沃尔金上校发射的核弹却引起了美苏间新的冲突。为了证明的美国政府的清白，中央情报局将斯内克派遣到苏联，由他进行刺杀引领者的行动。死在斯内克手中，是引领者必须履行的责任。在美国，她是一名可耻的叛徒。在苏联，她是一位制造核灾难的凶手。在官方档案里，她会作为一个战犯载入史册，耻辱的污点将伴随她入土，后人将永世唾骂她。历史永远不会知道她所做出的贡献，没有人知道真相，她的事迹只在斯内克心中永存。

可以说，像引领者这样极具深度的女性角色，在整个艺术史上都是极其罕见的。小岛借这位特种部队母亲之口，表达了渴望世界大同，反对纷争的主题，也将《MGS3》的中心思想上升到了人文关怀的程度。和前两作相比，本作的剧情表现手法也更加内敛和深刻。大段的无线电段落被精彩的过场动画所取代，强制说教的对话不复存在。在《MGS3》中，不再有硬痛情的蹩脚台词，引领我们思考的是人物的命运。正是这种剧本风格的转变，使《MGS3》的剧情深度达到了空间的高峰。

作为《潜龙谍影》系列不可或缺的一个环节，小岛也自然不会让本作和整个系列分离开来。《MGS3》不但完美再现了一个属于过去的世界，还为我们解开了系列的许多谜团。Metal Gear的起源，大首领背叛美国的原因，左轮山猫年轻时的峥嵘岁月，以及爱国者的前身“哲人组织”的来龙去脉，都在本作中得以揭晓。《MGS3》的剧情内容充分，人物形象饱满，故事架构整合度极高。几乎没有人去期待小岛秀夫会推出另外一款发生在过去的《MGS》续作。就算有续作，那也将是个完全不同的篇章，而不可能在现有的架构中再增添任何新情节了。



哈里·格雷逊·威廉姆斯、日比野则彦和村中利香这组《MGS》系列的配乐铁三角在《MGS3》中缔造了一部新的传奇。前作中常用的电子合成乐在本作中被木吉他、贝司、萨克斯等多种蓝调乐器所代替。对应那个朋克文化和黑人运动兴起的年代，《MGS3》为我们带来的是原汁原味的美国爵士乐。影视界的设计大师凯恩 库伯更为《MGS3》创作了一段拥有互动要素的片头动画，配合那首带有浓郁《007》风格的主题曲《Snake Eater》，令所有玩家眼前一亮。

也许《MGS3》不如PS的初代《MGS》那样，在各个方面十全十美。但这部作品的优点实在太过突出，求新求变的制作精神也足以令所有玩家敬佩。在《MGS2》饱受质疑后，小岛秀夫和他的制作组终于在3年后再次站在了业界的巅峰。

资料片：《Metal Gear Solid 3 Subsistance》



2005年末发售的《MGS3：生存》可谓《MGS3》的真正形态。新增的3D视角弥补了游戏的视野问题，部分过场动画的镜头调整也使本作显得诚意十足。追加的二号盘中除了收录欧版《食蛇者》新增的BOSS战模式外，还包含了官方主页的16段搞笑短片和新的比波猴游戏关卡。MSX版《MG》和《MG2》的加入也使得更多的玩家有机会接触到这两部小岛早期的幻之名作。由于受限于故事背景和游戏风格，《生存》显然不可能增加VR任务模式。小岛将功补过，推出了更有新意的网络对战系统。多达五种对战模式和免费的网络服务令玩家大呼过瘾，也证明了没有潜入系统的《MGS》依然是一款趣味十足的游戏。

值得一提的是，在初回限定版《生存》中，小岛组特别制作了收录《MGS3》全部剧情影像的三号碟。这张DVD并不是单纯地将《MGS3》本篇的过场动画收录在一起，而是加入了蒙太奇等电影手法后，由小岛秀夫亲手剪辑后的成果，极具收藏价值。





停滞不前：《Metal Gear Solid Portable OPS》

虽然《MGS3》将大首领这个系列重要人物塑造的无比鲜活，但60年代距离《MG》中天外天国要塞事件之间还有一段相当长的时间跨度。为了填补这段空白，小岛推出了这部《MGS：掌上行动》（下简称《MPO》）。



在《MPO》亮相之前，PSP平台上已经出现了两款外传《Metal Gear ACID》，但卡片化的游戏方式显然和整个系列格格不入，玩家对正统《MGS》作品登录PSP可谓望穿秋水。限于制作成本问题，《MPO》并没有用即时演算的过场动画来表现剧情，而是采用了《MGS数字漫画》式的表现方式，不过最终效果令人满意。相比较之下，游戏的剧情显然没有《MGS3》出色。本作虽然清楚的交代了天外天国要塞的起源和大首领叛变的原因，但剧情结构不够合理，欠缺推敲。罗伊·坎贝尔和忍者灰狐作为系列中占有重要地位的老角色，在《MPO》中戏份太少，令人失望。没能实现全语音也使得本作的剧情感染力大大下降。现在看来，小岛秀夫和David Hyter在接受采访所说的“本作剧情为系列最强”的言论，也不过是一句宣传口号而已。

系统方面，《MPO》继承了《MGS3》中的CQC格斗要素，增加了新的声波雷达，造福了音响环境不佳的掌机玩家。也许是受到PC平台著名游戏《盟军敢死队》系列的影响，小岛在《MPO》中加入了劝降敌兵和多人执行任务的要素，但效果并不理想。游戏系统从流水式的剧情制改为任务制在方便了掌机平台的同时，也冲淡了游戏的新鲜感。音乐方面，虽然有日比野则彦、村冈一树和山岗晃等多为Konami乐师担任配乐，但本作能让人印象深刻的BGM依然屈指可数。不过，村中利香为本作创作的主题曲《Calling to the night》的确是经典之作。虽然《MPO》有不少亮点，比如完善的网络对战模式和对无线网络的支持，但总体而言，这部作品更像是一道玩家等待《MGS4》时的开胃菜。

本作在发售一年后推出了资料片《MPO+》，增加了一些系列的人气角色和新武器，并对网络对战模式进行了加强。

神话终结：《Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots》



作为PS3平台最重要的作品之一，《MGS4》自2005年公布以来便吸引了全世界玩家的目光。由于PS3软件开发的诸多问题，《MGS4》的发售日从原本预定的07年年末一口气延期到了08年夏季，这对于处于水深火热的PS3无疑是一记沉重的打击。当然，如果小岛组能够通过这半年的时间切实提高游戏的素质，倒也无可厚非。

随着试玩版的公布，《MGS4》的游戏系统已经浮出水面。本作继承了《MGS3》的大型开放式场景，并对迷彩系统进行了彻底的进化。也许是受到了《战争机器》的影响，小岛在《MGS4》中加入了越肩视角，战斗场面魄力十足。通过PS3的六轴功能，玩家还可以将本作当作一款FPS游戏进行攻略。“无处遁形”（NO PLACE TO HIDE）是《MGS4》的主题，斯内克这次被带到了一个战火纷飞的战场。不同于以往戒备森严的敌军要塞，在战场的废墟中，对垒双方的战斗随时随地都会发生。为了给斯内克提供更丰富的火力，《MGS4》中加入了枪支改造系统和类似《生化危机4》的武器商人。正面冲突的战斗和潜入在本作中同样重要，如何在两军的交火中以自己的意志生存下去，将是本作对斯内克的最大考验。

剧情方面，《MGS4》可谓集大成之作，梅丽尔、罗伊·坎贝尔和娜奥米等让老玩家怀念的初代角色将在本作中复出，雷电和不死吸血鬼梵普（Vamp）之间的对决也将继续。令人吃惊的是，前作的女主角夏娃（Eva）也会在《MGS4》中登场，年逾七旬的她很可能掌握着和大首领有关的关键秘密。剧情主线将围绕着寄生在左轮山猫身上的里奎德和老态龙钟的斯内克之间展开。不知道小岛是否受到了近年来伊拉克战争和军队数字化的影响，“全面制约下的战争”和“私人军企（PMC）”将成为本作的两大故事主题。和系列其他作品不同的是，《MGS4》的故事将跨越包括中东和南美在内的四个地区，如何处理剧本节奏将成为小岛组需要考虑的重要问题。

斯内克在预告片中吞枪自杀的片段曾经让无数玩家惊讶不已。虽然在《MGS4》中，索利德·斯内克不一定会迎来死亡，但《MGS》的故事肯定会在《MGS4》中迎来终结。小岛秀夫曾经在采访中多次提到，本作是《MGS》真正的完结篇。即使日后Konami会推出《MGS》的续作，小岛也不会参与开发。将多年心血耗费在《MGS》系列上的小岛早已身心俱疲，他现在希望能够制作一些他真正喜爱的作品——比如《掠夺者》和《ZOE》系列。在这个商业化的时代，这也是游戏制作人的悲哀。

也许《MGS4》将成为这个系列的绝唱，但无论如何，在《潜龙谍影》的金字招牌迎来真正的夕阳之前，相信《MGS4》一定会带给我们直慑灵魂的震撼！

后记

限于篇幅问题，笔者只挑选了《潜龙谍影》系列的主要作品进行评价，忽略了PSP上的几部外传和漫画、广播剧等次要作品。20年的岁月匆匆飞过，昔日包机房中的玩童在今天可能已经成长为忙碌的上班族。但面对岁月的流逝，我们对游戏界的热爱，依然不变。

感谢谍海游龙论坛（http://bbs.mgcn.com/）为本文提供部分资料。

小编与上帝

《游戏·人》第27辑 读者调查

1. 现在《游戏·人》的内容结构相对稳定，请问您更希望加重哪方面的内容比例？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



■春节期间读者电邮激增，这次意外的“井喷”着实让我们小小意外了一把，然而仔细一看内容却大都是“我邮购的××杂志怎么还没有送到”之类的询问……大汗过后，敬请广大邮购杂志的读者朋友们注意，由于春运期间因大雪导致的运输问题，寄往部分读者处的杂志可能会有延误，请还没收到杂志的朋友们请尽快通过电话方式与我们取得联系以确定订单，谢谢！

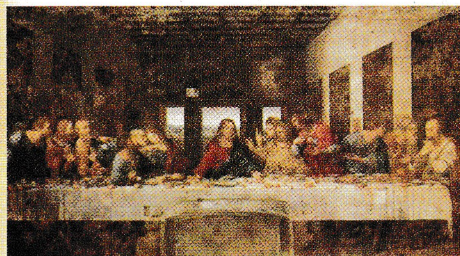
■随着“涨”潮大势，众编的日常伙食平均消费也逐日攀升，由起初的七元吃饱到现在的十七元吃不好，数数倒也没过多长时间。期间编辑部附近的菜市场也非常配合地“迁都”到不知何处，让不愿意下班后去超市挑剩菜叶子的小编也断了念想……唉，换个角度想想，就权作被动减肥了吧。

■作为春节后的见面礼，本辑大奖特别奉上NDSL一台，还望大家踊跃来信夺宝哦！当然，灌水地不要……

■最后，再次提醒一下发送Email给我们的朋友，请务必在邮件末尾注明您的真实姓名、地址、邮编及电话号码，如此才能参加抽奖。目前最常见的疏漏是邮编忘写或只有笔名而无真名，这点敬请大家留意。

陈Soma： 关于D·S在26辑卷首文章中的那个例子，我有异议……彼得并不能称得上背弃耶稣吧？为此我特地再次翻了遍《圣经》，无论是马太福音、马可福音、路加福音还是约翰福音，都很清楚地写着有一章是耶稣预言彼得将三次不认主。但是，上面清楚地点出来了，是耶稣本人要求彼得“鸡叫以先，你要三次不认我（选自《马太福音》，其他福音里也是这个意思）。”耶稣这么做是为了让彼得不受他人的迫害。而彼得三次拒绝承认认识耶稣后，想起了耶稣对自己说的那句话，然后“他就出去痛哭”。这个称不上背弃吧……那个“背弃他的人占了1/6”，真的，请再次求证一下吧，至少我不是这么认为的。彼得是被要求说谎的，这个称不上背弃吧？

其实，这个问题如果再深究的话，那就真的莫衷一是了……不久前英国媒体披露，考古队在埃及沙漠中发现一个纸莎草纸文稿，经鉴定确认为失传的《犹大福音》副本，其中的内容描述，犹大非但不是出卖耶稣的人，而且是为了主人牺牲自己。专家对这份重新发现的福音书进行了研究后说，犹大通过帮助耶稣摆脱肉体的牵绊，实现了精神的自我解放……呃呃，跑题了，总之呢我的意思是想表明，一个事情的真实细节是永远也追究不清的。领会精神，领会精神就好。



个旧 郭雅丹： 哈哈哈哈哈哈（狂笑一分钟）……我正想写一篇新小说，26辑“50大”特企中的这伙人看来似乎很不错，好料，收了。

请问您是要写什么文章……《CSI犯罪现场调查》的同人小说么？

昆明 风宿 风华乱舞： 《游戏·人》25、26两辑共同献上的50位英雄和50位枭雄，看完以后确实让我有点郁闷，这50个人可以说全部来自TV GAME（结尾那句话也该改改，应该是“TV GAME百大人气角色图鉴”比较妥当），但为什么没有PC GAME的人物呢，巴尔，阿尔塞斯，亚特鲁这类风靡全球的大枭雄/英雄怎么没有上榜呢，而且像村井、乡田龙司、牙琉雾人等类的流氓、地痞、小混混之流居然也纷纷上榜，怎么都觉得他们和枭雄的概念相差甚远？无形中有种感觉，好象PC GAME派和TV GAME派之间有种敌视的味道，都不承认对方是游戏的存在。虽然我不知道是不是有什么内幕，在其他杂志上也存在相同的问题，同样都是游戏为什么会出现这种情况呢？不禁让人有点无奈和悲哀。对于游戏，两个我都喜欢，毕竟它们二者都给我留下过无数的回忆，因此我不想舍弃其中任何一个，而《游戏·人》，作为我喜欢的极少数杂志，我也希望他能做得更好。

这个问题有必要特别解释一下：所谓术业有专攻，《游戏·人》脱胎自《游戏机实用技术》，秉承的是TV GAME的文化理念，编辑与撰稿人也均是TV GAME玩家。我们所追求的，是把这个文化里的精华完整地挖掘出来奉献给每个读者，而不是贪多贪全，虽然PC GAME我们闲暇时也会玩一点，但毕竟隔行如隔山，硬要上马的话是一定会闹出不少笑话的。折回到“50大”特企来谈，这就好比足球和篮球，虽然都是球类，但我们却不能把它们二者的明星球员混为一谈，希望您能理解。

上海 潘秀飞： 每一辑的读者中奖数太少，每辑至少要准备50到100个奖品，有利销量。

说实在的，我也巴不得每辑至少能有50到100封来信来做这个栏目啊！（泪）

Email nico17758： 拿到26辑的《游戏·人》，读了卷首语，感触很深。的确，人往往很容易被其他人的话所左右。马上就要毕业了，我想一边工作，积累经验，一边继续深造学习，这样可以减轻家里的负担。但是直到现在都找不到理想的工作，同学劝我去升本，说全日制的本科比成人的好，我有点犹豫了。不过，今天看了D·S的话，我决定了，我不会去大学里碌碌无为地混两年拿一个漂亮的纸头。

其实，换个角度来看，你的决定又何尝不是被我的话所左右了呢？请把书翻到卷首页吧，最后一段里有为你而写的文字。

上海 赵鹤楠： 《游戏·人》第26辑46页的特企里关于电锯男的描述有一句：“我们甚至不知道这个角色家族的名字”，但是其实我们是知道的……我很清楚地记得UCG某期的秘密花园里有一张图告诉了我们电锯男的名字：Dr. Salvatore。当



然这可能是开发代号或者制作小组的戏称。第二个

邮购信息

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第22、26、27辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话 0931-8674805
Email gamers@263.net

问题：75页关于《分裂细胞》初代故事情节的章节里的"乔治亚国"就有点让人OTL了，世界上有两个比较有名的Georgia，美国那个我们叫它乔治亚州，东欧那个前苏联加盟共和国大陆人民其实一般叫它格鲁吉亚，之前几年其与俄罗斯交恶，经常见诸电视报端，证据并不难找。讲到译名的标准化问题我要多说两句，无论是UCG还是《游戏·人》在碰到英文材料的时候多半要出些岔子，比如UCG不久前做《使命召唤4》攻略的那一期，狙击关你的领导明明叫Cpt. MacMillan麦克米兰上尉，到了杂志上就变成了麦克·米兰上尉，人家出生入死还搭上一条腿，到头来姓被人折了直接当全名用，不找你拼命才怪……写到这里，D·S兄您可能会以为是不是某封发给《咬文嚼字》的信寄错了地方，其实不然。贵刊发行至今，一直保持着国内业界的高水准，但是正因为如此，每每出现这种算不上高级的失误仍然令人如骨鲠在喉。我们并不是要求小编们个个学贯中西，但求各位能够尽善尽美，为广大玩家带来更好的阅读享受。谨致敬礼。



谨遵教诲，Cpt.HeNan Zhao！



上海 傅必亮：还是《游戏·人》耐看，基本上每次都能顶半个多月（每天睡前看的说）。



……我真佩服您的阅读速度。





乌海 费思超：我保证再也不会像从前那样盯紧封面MM傲人的双峰和性感的大腿不放了，求你们下次千万别用芙蓉姐姐的画像当封面了，我被你们彻底击败了。



您的审美尺度还真是惊世骇俗啊……好吧，下次我们会考虑换成《食神》版莫文蔚的剧照，希望您能满意。

大洋彼岸的游戏人



Email 华子龙：游戏人的小编们，大家好。我是一个正在美国求学的留学生，这是我第一次提笔给一本杂志写信。初识游戏人是高中的事情，看到朋友买的《游戏·人》之后我就决定开始追。作为新书，《游戏·人》在我们那里并没有什么进货，不过我还是通过很多手段买到了创刊号，并一直买到出国。出国后我托国内一个兄弟帮我买，现在每半年才能看到一次《游戏·人》，不过一下就有3本可以看，非常过瘾。前些日子圣诞节有朋友回国我才拿到了《游戏·人》的24～26，错过了五周年纪念活动真是可惜。



我随便说些对杂志的感受吧，好话你们都听得太多了，再说也跑不出那些，我就主要说些意见吧。先说五周年那期，我拿到的时候一看是五周年，当时是非常期待的，不过看了内容我觉得有些失望。五周年，是《游戏·人》的五周年，我，当然是作为个人啊，我个人是希望看到比如五年里读者最喜欢的五篇文章啊，最喜欢的五张随刊CD或者音乐啊，最喜欢的五篇特稿啊之类，可是你们实际做出来的东西，却是所有电视游戏杂志都能做的东西，失去了《游戏·人》的一点特色。当然一眼还是看得出是《游戏·人》里的文章，可是里面好多内容都在你们之前的杂志里多少看过了。这个我觉得有些遗憾。

还有就是CD的老生常谈了，大概从第七辑开始，音乐CD就没过去吸引我了，之后给我留下印象的就是《幻想水浒传》那张专辑及光田康典那张，当然这也和个人听音乐的风格有关，不过我基本上每期都看最后那个"小编与上帝"，我看到很多读者有和我一样的感受。现在互联网资源如此发达，想下载游戏OST难度并不大，我相信这也给你们做CD时选曲造成了困难。我的观点是避免同质化吧，你们几张小编推荐的专辑我都是很喜欢的，尤其是前两张，第七辑好像也是。还有一些老游戏的音乐是很不错的，或交响版的变奏，总之稍微再用心一些吧。《游戏·人》已经是非常出色了，但是我们还是希望她更精益求精一些。

再说说每次最吸引我的栏目之一——游人小说。一是内容渐渐模式化，比较多的是那种和游戏沾点边，有时候甚至是很勉强的沾边，实际上讲的故事并不一定是游戏人的故事，可能是社会青年的故事，或者高中生的故事，还有部分文章是那种恶搞型，基本上这两种就是主要了。不得不提这恐怕是那位鬼才催泪作家栾东大人造成的，第一篇《阿猫阿狗》，实在让人难以忘怀，以至于后来的不少文章都走进这个模式。那篇写街机厅老板的，不知道是不是《我的老板董鹏》，就是比较纯粹的游戏人的故事。当然现在这样也不是不好了，"游人小说"还是我每本《游戏·人》都必然会先翻翻的栏目，只是风格多一些就更棒了。对了，顺便说一句，栾东是鬼才，不过也别逼他啊，写东西需要感觉的，前几期上的《我和团长》，太让我失望了，冲着栾东就第一个看她了，没想到无论文字篇幅还是内涵，都充满了现在游戏界最常见的赶档现象，还是让他好好酝酿一下，再来一篇《月夜》，《阿猫阿狗》那种档次的经典吧。还有小奥同学，文章写得越来越NB了，体裁也多种多样，佩服！

其实基本上所有栏目都已经很棒了，提到的这几个是我相对更喜欢的，哪怕是批评，也是因为平时看得多，看得认真不是？我衷心地希望《游戏·人》越办越好，这是我现在惟一能看到的中文杂志了，感谢你们给我带来的五年快乐时光，坐在明亮的自习室里，一边听《游戏·人》的音乐CD一边看泛着书香的《游戏·人》的幸福感觉，将成为我一生永恒的回忆。



感谢您的热情支持与厚爱，我们将在今后的制作规划里认真考虑总结您的意见与提案，同时也真诚地希望您以及所有海外游子中的"游子"们学业有成，事业顺利。《游戏·人》与你们的距离看似远在天涯海角，实则近在咫尺之间。

本次为读者准备的礼物





Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十八辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》26辑 中奖名单

可可娜 获得者

哈尔滨市平房区新疆街 彭磊

获得Levelup主题T恤的读者

广州	陈振洲	天津	牟 煜
乌海	费思超	上海	潘秀飞
深圳	冯伟之	杭州	袁志强
上海	傅必亮	哈尔滨	张博宇
隆昌	李伟强	上海	赵鹤楠



情动之声

—《游戏·人》第二十七辑CD介绍—

情动于中而行于言，言不足故嗟叹之，嗟叹不足故咏歌之……事实早就证明，音乐在表达和传递感情上起到了非常大的作用。我不知道各位有没有过这样的经历：当你完全被某段音乐所征服时，你整个人便宛若呆住一般，在音乐之后你会泪流满面，不是因为喜悦，也不是因为悲伤，那种冲动流泪的感情纯粹来自于音乐的力量，也可以说是一种共鸣。在游戏中，一段恰到好处的音乐更是容易比画面、剧情本身打动你，本期的多首作品都会让你有这样的感觉，仔细体会其中的情感吧。

■文／五味子

01	Toneless	《不可饶恕》主题曲	4:52
02	O.R.T feat	《寂静岭 起源》主题曲	4:24
03	最终未来を见せて！	《凉宫春日的约束》主题曲	3:55
04	Follow the Nightingale	《无瑕传说》主题曲	4:40
05	月の明り	《最终幻想Ⅳ》主题曲	2:46
06	ハマってサボってお一まいがっ！	《幸运星 陵樱学园 樱藤祭》主题曲	4:31
07	もうひとつの未来～starry spirits	《SD高达 G世纪 战魂》主题曲	5:09
08	ドアクロール	《陆行鸟与不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》主题曲	5:00
09	A Song For You	《魔界战记3》主题曲	5:37
10	Out of Darkness	《鬼泣4》主题曲	3:12
11	Shall Never Surrender	《鬼泣4》主题曲	4:52
12	What You Are	《失落的奥德赛》主题曲	5:28
13	终わりなき旅路	《失落的奥德赛》配乐	2:45
14	Eclipse of Time	《失落的奥德赛》配乐	3:48
15	绿之风	《灵光守护者》配乐	3:02

1 Toneless

作曲：植松伸夫
作词：野岛一成
演唱：YVONNE

Voice 君の Tone ちがう
きっと嘘 ヘタね
うまく だましてよ

Once 君を Again いつか
信じたい でもね
うまく 笑えない

Two バカみたい
Each だましあい
Live 续けるの?
No……许さない

Past 君を So……そばに

感じてた いいわ
あれも 过ぎたこと

Two バカみたい
Each だましあい
Live 续けるの?
No……许さない

Voice 君の Tone ちがう
だまされた ふりは
とても つかれるの

消して しまいたい



Voice 你的 Tone 不同
一定是不擅长 撒谎呢
很容易 欺骗哦

Once 对你 Again 不知不觉
想要 给予信任呢
无法 笑出声来

Two 像个笨蛋一样
Each 互相欺骗
Live 还要继续?
No……不可饶恕

Past 你 So……在身边
能有这样的感觉 真好
那也是 已经过去了的事

Two 像个笨蛋一样
Each 互相欺骗
Live 还要继续
No……不可饶恕

Voice 你的 Tone 不同
装作 被欺骗
那可是 非常累的

想要将这种感觉 彻底消除

《不可饶恕》用简单的线条钩勒出一幅时尚的画面，讲述了一个悲惨凄凉的故事。既然是一款音乐小说为主的游戏，音乐的作用在其中更为明显，植松伸夫专门谱写的伤感曲调将游戏的另类哀伤一丝丝吐露出来，这首《Toneless》更是直接将玩家引入这个淡淡哀伤的世界。Toneless，意为单调、沉闷的，也可以解释为无生气、无表情的。伴奏与歌声配合得十分完美，舒缓的钢琴弹奏，压抑的贝司，悠长的笛声，再加上YVONNE低沉的吟唱，不仅将本作的主题完美表现了出来，而且旋律十分优美。

2 O.R.T feat

作曲：山冈晃　作词：山冈晃　演唱：Mary Elizabeth McGlynn

Is it lonely where you are……
In there……Dad
Does the darkness know your name
Does Mom

What's it like
Can you feel
She said her blood turns to ash
Laughing……
Dad do you know what you've done this time to me

Oh

Burning eyes can't forgive you
Howling moon drives on
And deep in me
Your illusion
What you see in me
Is……

Did you have that dream again？
Release……
Breathe……
You're receiving what you said
Said she
Never mind
Emptiness dead eyes and lost what you found

Maybe there on the edge is your hope
But you don't look down
Why
There you go saying nothing
Here's my mind unclear
Or
Could it be
Maybe something has a hold of me
Like……

在这里……你孤独吗，爸爸？
黑暗在纠缠着你吗？
妈妈呢？

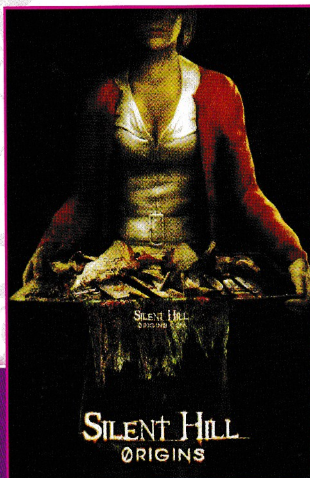
那是怎样的感觉？
你能感觉到吗？
我血已成灰，她说
真可笑……
爸爸，记得吗，曾经此时，你对我的所作所为？

啊

灼热的目光，已无法对你移离
凄茫之月，驱使着我，也深埋于我心。
在你的幻想中
你带领着我
那是……

又再一次梦见吗？
在释放着……
生存着……
你所说的，正有你所承担
和她说
没关系
虚空，死亡之眼，你所找到的都将失去

或许在那里的边缘，有你的希望所在
但你却不往下望
为什么？
你却如此沉默
意识已无法维持
或者
早已如此？
也许有什么囚禁着我
就像……



游戏无论是系统还是整体的风格都是回归原点、追溯起源的一作，在音乐上更是基于系列常见的工业金属风格进行突破。相信玩过《起源》的玩家都会对这首歌曲留有深刻印象，在游戏的最开始，主人公特拉维斯在一个黑夜缓步跑向那个湖边小镇，慢慢地，Mary Elizabeth的声音划破寂静传入我们的耳中，歌词也仿佛在点破游戏的真相，特拉维斯悲惨的身世遭遇形成了他自我矛盾的双重人格。不同于四代那曲《Room of Angel》的鬼魅，Mary Elizabeth本次的演唱更加细腻深情，为整部作品的气氛更抹上了厚重的一笔。

3 最终未来を见せて!

作曲：田代智一　作词：畑 亚贵　演唱：平野 绫 茅原实里 后藤邑子

默ってちゃ
The End よ……Let' s go

あきらめない がっかりしない
きっとやるでしょ?
(The End The End)
情けない男の子には容赦しないわ
(Stand up Stand up)
反省が済んだら行くわよ
(Retry Retry once again)
期待してると言わせて My friend
(My boy My girl)

*继续はパワー(つづけて)
そうよ目指しましょう(たかく)
飞びだすむこうみずが
スキだよねスキだよね なんかしようよ
胸のパスケース 日付が変わる
一体どこへ向かうの?
出 ～もう一度チャンス
探してキミならだいじょぶ
新しいコトバから 违う未来を见るでしょう
最终さいしゅう未来へ... Let' s go

怒ってちゃ
Dame-age よ……Knock down

くじけない しょんぼりしない
もっとリラックス
(Dameage Dameage)
气が强い女の子なら心强いわ
(make up make up)
作战を决めたら行こうよ
(Challenge Challenge One more time)
しあわせな颜でいたい My way
(My road My line)

仕方ないメモリー(すてましょ)
消して次の愿い(ひかる)
ときめきいつだってね
スキだからスキだから なんとかなるの

すこしミステイク それも冒险
绝对なんてないわ!
前进～二度目もチャンス
くるから准备が大事よ
难しい颜よりも 笑颜で乘り切れるはず
最上さいじょう笑颜で……Knock down

The End The End
The End The End
Retry Retry Once again
My boy My girl

*Repeat

行こ! 行こう!
行こ! 行こう!
最终未来へ

闭嘴
The End 啦……Let's go

不要放弃 不要消沉
一定能做到的吧?
(The End The End)
对没用的男孩子决不宽容哦
(Stand up Stand up)
反省完了的话就一起走吧
(Retry Retry once again)
来说句"我期待着" My friend
(My boy My girl)

*坚持就是力量(坚持吧)
是的，目标就是它(高高地)
向着看不见头的彼方飞翔
喜欢哟 喜欢哟 怎么办哟
胸前的月票夹 日期改变了
到底要去哪里?
出发～寻找新的机会
即使是你也没问题哦
从新的话语中 能看见不同的未来吧
最终最终未来……Let's go

我生气啦
Dame-age 啦……Knock down

不会挫折 不会低落
更放松一些吧
(Dameage Dameage)
强气的女孩子一定会坚强
(make up make up)
决定了作战计划就行动吧(Challenge Challenge One more time)
来摆出幸福的表情 My way
(My road My line)

将没办法的记忆(扔掉吧)
消去，再许一个愿(闪耀着)
心跳不已
喜欢哟 喜欢哟 该做什么哟

稍微有点神秘 这也是冒险
没有什么绝对可言!
前进～第二次的机会
来啦，注意准备
别露出苦恼的神情 用笑脸才能得到它
最高最高的笑脸……Knock down

The End The End
The End The End
Retry Retry Once again
My boy My girl

*Repeat

走! 走吧!
走! 走吧!
向着最终的未来



一个只播了一季的动画作品能够持续红两年以上还这么持久，《凉宫春日的忧郁》实在是创造了一个奇迹，当然这个奇迹离不开京都动画公司的一系列市场推广包装，更离不开日本宅男们的狂热支持。其中因为本作而大红大紫、一度成为日本声优小天后的平野绫也招揽了广大的人气，以她和茅原实里及后藤邑子三人组成的"SOS 团"也经常发售歌曲 CD，并长期占据 Oricon 榜前排。在同题材的游戏中，自然采用的是由她们演唱的主题曲，除去这许多商业因素，这首歌还是相当不错的。

4 Follow the Nightingale

作曲：KOKIA　作词：KOKIA　演唱：KOKIA

REGNIH REGNIH CI AN
ETTAM REGNIH ETTAM
ETTAM

ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA
ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA

ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA
ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
IAM
ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA

どうしてここに生まれたんだろう?
今この时代に 何か意味があるはず そう问いかけてみる

ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA

ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
IAM
ATTAMIJAHAHIRA
TAGONOMARAKIKOTA

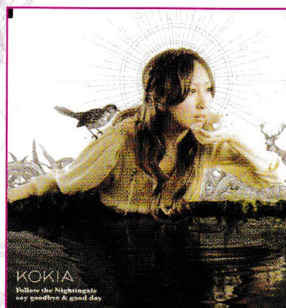
きっとそうだと 闻こえたなら 自分を信じて
心の声に续け あの鸟の后へ

REGNIH REGNIH CI AN
ETTAM REGNIH ETTAM
ETTAM

TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM
TERIIMUH TERIIMUH IAM

ATERA REGANAHIAS IAM

EKUDUS TINOTA IAM



matte matte naichingeru
まって まって ナイチンゲール
等等我 等等我 夜莺

—tokikara monogatarihahajimatta
—ときから ものがたりははじまった
故事就此开始

ima humiireta
いま ふみいれた
现在 当你迈入此地

为什么在这里出生了?
在这个时代 应该有什么意义的 我这样试着问

—tokikara monogatarihahajimatta
—ときから ものがたりははじまった
故事就此开始

ima humiireta
いま ふみいれた
现在 当你迈入此地

一定是那样的 既然听得见的话 相信自己
让心的声音继续 跟随那鸟儿

matte matte naichingeru
まって まって ナイチンゲール
等等我 等等我 夜莺

ima humiireta
いま ふみいれた
现在 当你迈入此地

ima saihanagerareta
いま さいはなげられた
现在 骰子应声落下

ima atonitsuduke
いま あとにつづけ
现在 请随我来

要想听懂这首歌，需要经过"三重翻译"，神一样的 KOKIA，在本次的创作中又使用了《调和》里一样的造语方式，即她自创的"KOKIA 语"来演绎这首《Follow the Nightingale》。所谓的"KOKIA 语"，即将日语转化为罗马音后再进行处理，多数情况下是将罗马音直接颠倒顺序来发音，而且在本曲更是将这个技巧"发扬光大"，不仅将罗马音反过来唱，语句的顺序也是颠倒的，所以歌词的正确顺序是"这美丽的河流，仿佛是一个路标，被一只鸟儿吸引，那就从此地开始流浪"，各位可千万不要以为我们工作不小心而排错了句子哦。这种造词技巧再配合富有冒险奇幻色彩的曲风，使得歌曲更充满了一种异域风格。

5 月の明り

作曲：植松伸夫
作词：时田贵司
演唱：伊田惠美

君の名前 心でつぶやいた
この仆の想いは そこに届かないのに

今は远い 爱しい面影が
この夜空に浮かぶ 瞳闭じても

ともに笑えてた 稳やかな日々が
心に 今も暖かく

月の明り 青い夜に光る
あの日々の辉き 照らし出すよに

君の泪 ぬぐうこともできず

この仆の両手は ここで震えてるだけ

今は一人 终わりのない旅路
疲れたこの足で さまようばかり

ともに过ごした日 触れた温もりが
この手に 今も暖かく

月の明り ただ静かに照らす
青びついたこの胸 かき乱すよに

月の明り 青い夜に光る
あの日々の辉き 照らし出すよに

在心底默默念着 你的名字
即使我的思念可能无法传到那儿

但是闭上双眼 遥远地 亲爱的你的面容
依旧 浮现在今夜的天空

曾一起有过的欢笑、那些安稳的日子
仍温暖着我的心

明月蓝蓝地 照亮夜空
辉映那些灿烂的往日

无法擦干你的眼泪

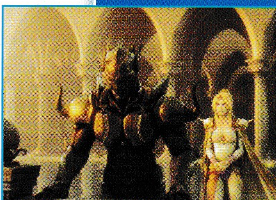
徒留我的双手在颤抖

现在我一个人 踏上未完成的旅途
伴着疲惫的脚 持续流浪

过去曾经拥抱的温度
依旧温暖我的手

月光静静地照耀着
锈蚀的心 骚动不已

明月蓝蓝地 照亮夜空
辉映那些灿烂的往日



对于《最终幻想》的老玩家来说，植松伸夫早已让《THEME OF LOVE》的旋律流淌在我们的心间。重置版制作得非常有诚意，这首罗莎与莉蒂亚的经典组合曲被进行重新填词，改名为《月の明り》，并在 800 名应征者中最终选中歌手来进行演唱，《最终幻想》的人气再加上植松伸夫的号召力，能够吸引到如此多应征者的恐怕也只有它了。最终由一名叫做伊田惠美的歌手来再次诠释它，虽然是一名业余歌手，但她非常独特的嗓音，深沉而又不失技巧的唱功，终于出色完成了这首"爱的主题"，让经典再塑辉煌。

6 ハマってサボってお-まいがっ！

作曲：神前 晓　作词：畑 亚贵
演唱：平野绫 加藤英美里 福原香织 远藤绫



泉此方就像是我们自己，对动漫、游戏充满着深深的爱，所不同的是她不会将自己的爱好羞涩地隐藏起来，“这就是我喜欢的，我就是这样”，这股作风很是受到ACG迷们的喜爱。而《幸运星》这部动画所带来的另一个宅元素就是电波歌，电波歌主要是以天马行空的歌词为主，这种歌可以摆脱羞耻心的束缚，变化成快乐的感觉，一听上脑，再听上瘾，即使没在听时，脑袋仍然被歌曲旋律围绕着，挥之不去。这首歌中，泉此方那股一如既往的“宅劲”又表露无遗，一堆宅词语不断涌出，电波十足。

7 もうひとつの未来～starry spirits

作曲：多东康孝
作词：青山神一郎
演唱：森口博子

なぜ争いは续く?
心の中で この宇宙（そら）で
寄り添うことも うまく出来なくて
笑颜の向こうで 谁かが泣いているけれど
梦を抱きしめたら
未来は変えてゆける 刻（とき）を越えて
もうひとつの明日へ 想いのまま走るよ
悲しみさえも越えてみせる きっと
ただひとつの爱を 知るために痛みがあるなら
何も怖くないから

なぜ仆たちは出会う?
つらい別れを繰り返し
目の前にある 果てしない道で
独りの力を 试してみたくなるけれど
邻にいる人と 手をつなぎ合うことは
弱さじゃない
世界の片隅で 生まれては消えてゆく
矛盾に満ちた 几亿もの光
辉きをつないで いつの日にか大きな愿いを
きっと 叶える日まで

出会えた人が与えてくれた
すべてを勇气に変えて
もうひとつの世代（あす）へ 想いのまま走るよ
悲しみさえも越えてみせる きっと
ただひとつの爱を 知るために痛みがあるなら
强くなる
Looking for another tomorrow
二度と迷わない spirits
矛盾に満ちた 几亿もの光
辉きをつないで いつの日にか大きな愿いを
きっと 叶える日まで

争斗为何不断继续?
在这心中 在这宇宙间
无法相互靠近
在笑容的对面 不知有谁在哭泣
但只要将梦想紧拥
就能超越时空 改写未来
向着另一个未来 尽情飞奔
定能将悲伤抛弃
如果痛楚是为了知晓惟一的爱而存在
那么我将无所畏惧！

我们为何相逢相知?
重复着心酸的别离
眼前的这条无尽的征途
虽然想用它 来确证自己一人的力量
但与深爱的人 一起牵手前进
这绝不是软弱！
在世界的角落 转瞬即逝的
充满矛盾的 数亿的光芒
在某天 宿愿得偿之时
一定 会将光辉连结

将生命中遇见的所有人 给我的所有
变为勇气
向着另一个时代 尽情飞奔！
定能将悲伤抛弃
如果痛楚是为了知晓惟一的爱而存在
那就会变得坚强！
Looking for another tomorrow
不再彷徨 spirits
充满矛盾的 数亿的光芒
在某天 宿愿得偿之时
一定 会将光辉连结！



看过《魔神坛斗士》、《机动战士高达Z》、《机动战士高达F91》的朋友一定会对森口博子留有很深的印象，虽然都是为一些战斗为主的动画作品演唱歌曲，但她的歌总是给人一种哀伤的感觉，仿佛总在让人思考战争的残酷和时代的寂寞。而这次为《高达 G世纪 战魂》演唱主题曲，也同样保持了这种风格，开场的那种空间感非常强烈，声线的包容和穿透力非常强，这么多年之后，她的嗓音一直十分优美，不愧是老牌的实力派歌手。另外值得一提的是，森口姐姐可是位美女呢！

8 ドアクロ-ル

作曲：川岛爱　作词：川岛爱　演唱：川岛爱

心は时々迷子になることがある
孤独や淋しさ感じ尽くせず
ブレーキかけてしまう
自分と人とを比べても意味がない
くじけるためのプライドなんて
必要ないもの

どうして私は今生きているのかな?
答えはいつもいつもただ
私のそばをすり　け消えていく

优しさには优しさが生まれて
悲しみには悲しみが续く
それが人の生き方で
繰り返される连锁なんだ

自分にこだわりすぎることを
やめたら少しは乐になれる
いつも形にはめて
ダメになって失败してきたから

爱する人のために生きていけるのかな?
どこかで知らずに伤つけて
气づかないふりをしていたかもしれない
一人じゃ开けない扉があるよ
だからあなたと开けたらいい
名もない扉の前で
曲がりなりにあなたをずっと待っていたい

この先どうやって泳いでいくのだろう
果てしなく广がりつづけるこの海を

何度も现实を変えようとして
结局は何も変わらなくて
それでもやり过ごさないで
惩りずに梦を描いていこう
あなたと重ねたこの手のひらなら
弱虫をにぎりつぶせそうだよ
そうやって少しずつでも
信じる喜び感じたい
今はまだ开けずにいる扉を
全部一つずつ覚えておこう
それはこれから开いていく
あなたとの人生の彩り

心偶尔也有迷茫的时候
那一种无尽的孤独和寂寞感
紧踏刹车
用自己和他人相比是毫无意义的
更不要提什么自尊心受挫
那都是些没有必要的东西

为什么我现在还存活于此?
答案总像平时那样
只是从我的身边擦过而已

温柔是由温柔所衍生
悲伤则是悲伤的继续
这便是人类的生存方式
就像是一个不断重复的连锁反应

自己过于拘束的地方
只要稍微放开一下就会变得很快乐
如果嵌入了平时的那个形态
那就会因此变得不行而导致失败

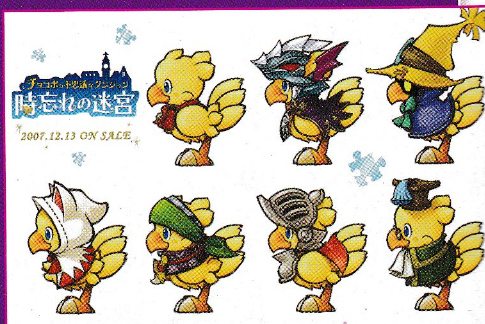
为了自己的所爱就能活下去了吗?
不知在何处留下的伤痕
也许会刻意地装作没有注意到
也有一人独自无法打开的门哦
所以，如果你能一起帮忙来打开就好了
在那扇不知名的大门前
我一直在旁边的拐角处等待着你

要继续向前的话只有拼命地游了吧
在这个持续扩展的大海里

尽管多次打算改变现实
但结局都是一成不变的
虽然如此也不会做过头
不会因此就放弃对梦进行的描绘
与你的双手叠放在一起的话
自己也会不再胆怯了哦
虽然那样只是小小的进步
但也想要感觉到那因信任而产生的喜悦
对于那些至今仍未打开的门
会将其一个个都记下来
今后一定会把这些门全部打开
用和你在一起产生的人生的色彩



新生代女歌手川岛爱，在16岁的时候就已经在路边进行了1000多次“演唱会”，并且自己刻录音乐CD在街头销售，凭借自己的努力，她终于被经纪公司相中。或许她的歌声不是那么调皮可爱，也不是十分甜美悦耳，更没有那种灵动磁性，但她有着只属于自己的清亮嗓音，纯净不含一丝杂质的音符犹如山涧清泉一样，叮叮咚咚敲在每个听者的心中。清新优美的曲风历经路上岁月的磨练，散发着浑然天成的自然之美。除此之外，川岛爱自己创作的曲子已经超过500首，目前同时以“川岛爱”和“I WiSH”组合的“ai”两个身分在流行音乐界发展，也是一身本事的才女。怀着对音乐的执著，恬静之声缓缓入耳，这才是“治愈”。



9 A Song For You

作曲：佐藤天平　作词：佐藤天平



虽然“《魔界战记》系列”的题材是主要以欧式奇幻风格为主，但在佐藤天平的谱曲之下，在这股奇幻风之上加入了更多的华丽元素，飞扬的旋律、丰富的乐器组合都将玩家们引入到一个打破常规的幻境之中。而主题曲则使用了很多现代音乐的元素，钢琴曲调轻快，女声高昂嘹亮，再加上和声的映衬，突显出一股“摩登”的风格。

10 Out of Darkness

演唱：Aubrey Ashburn

Listen to my voice calling you
Pulling you out of darkness
Hear the devil's cry of sin
Always turn your back on him

With the wind you go
Still I dream of your spirit leading you back home
I will give my gifts to you
Grow your garden, watch it bloom

The light in your eyes is an angel up high
Fighting to ease the shadow side
Hearts will grow though having to bend
Leaving bebind all the things in the end

Listen to my voice calling you
Pulling you out of darkness
Hear the devil's cry of sin
Always turn your back on him

On him
On him

听我呼唤你的声音吧
将你拉出黑暗
即便耳畔萦绕罪恶的鬼泣
也永远不要受到诱惑

你随风而行
我依然梦见你的灵魂带你回家
给你我的赐福
让你的心之花园盛开

你眼中的那道光就像天使
擦去你心中的那抹阴沉
抛去一切后
心灵尽管痛苦却也会成长

听我呼唤你的声音吧
将你拉出黑暗
即便耳畔萦绕罪恶的鬼泣
也永远不要受到诱惑

On him
On him



这首歌出现在《鬼泣 4》的开场，悠扬的管风琴与 Aubrey Ashburn 圆润宽广的嗓音构成了这曲令人舒适的圣歌，安静、祥和，又充满了鼓舞人心的力量，在它的回响下，就连坏小子尼禄也不得不收起了播放摇滚乐的耳机，感受着它的温情。

11 Shall Never Surrender

演唱：Jason "Shyboy" Arnold of Hyonogaja

The time has come and so have I
I'll laugh last cause you came to die
The damage done the pain subsides
And I can see the fear clear when I look in your eye

I never kneel and I'll never rest
You can tear the heart from my chest
I'll make you see what I do best
I'll succeed as you breathe your very last breathe

Now I know how the angel fell [just kneel]
I know the tale and I know it too well [just bow]
I'll make you wish you had a soul to sell [soul to sell]
When I strike you down and send you straight to hell

My army comes from deep within
Beneath my soul--beneath my skin
As you're ending, I'm about to begin
My strength~His bane~and I will never give in.

I'll tell you now I'm the one to survive
You never break my faith or my stride
I'll have you choke on your own demise
I make the angel scream, and the devil cry

My honored brethren
We come together
To unite as one
Against those that are damned
We show no mercy
For we have none
Our enemy shall fall
As we apprise
To claim our fate
Now and forever
We'll be together
In love and in hate

They will see. We'll fight until eternity
Come with me We'll stand and fight together
Through our strength we'll make a better day
Tomorrow we shall never surrender.

We shall never surrender

时刻终于到来，到我出场
我会一直大笑，因你们都来自动送死
在伤痛过去后，我的痛苦也随之沉没
而当我凝视你眼内时，我清楚望见你的恐惧

我永不向任何人下跪 也永不休息
虽你可以在我的胸口内撕裂我的心脏
我却会让你看到我如何做到最完美
当我成功时，你将会吸入你最后的一口气

现在我终于明白天使是如何堕落的（只需下跪）
我知道那个故事，而且我太了解它了（只需屈服）
你会祈求你可以将你的灵魂出卖（出卖灵魂）
那会是我将你击败及直直送你回去地狱前的一刻！

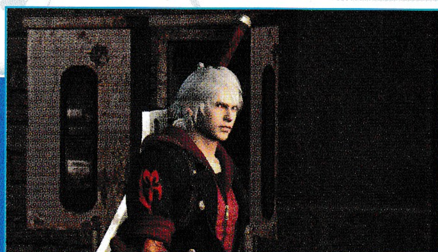
我的军队从深远的地方而来
存于我的灵魂及皮肤下
当你面临死亡时，我才差不多要认真起来
我的力量、他的破坏、而我将永不放弃

我现在告诉你，我将是那个惟一能生存下去的人
你永远不会有机会打破我的信念或阻碍我的脚步
我会令你窒息、然后去迎接你的终结吧
只因我不仅能令天使恐慌地尖叫，我还能令恶魔都害怕地哭泣！

我所尊敬的教友们
我们一同而来
结合成为一体
对抗那些该打进地狱的敌人
我们不抱有出任何怜悯
因我们一点也没有拥有
我们的敌人将会衰竭
就如同我们的神谕
去宣示我们的天命
从现在直到永远
我们永远在一起
一同爱、一同恨

他们会看见的，我们将会战斗直到永恒
来跟我一起吧，我们会站立于此并一同战斗
用我们的力量创造一个更好的时代吧
就算去到明天，我们也誓不言败！

我们永不言败



《鬼泣 4》音乐的整体风格彻底变了一个样，由歌特系摇滚转变为充满了流行和时尚音符的 POP 摇滚，这也更切合本作包括主角在内的一系列转变。尤其是这首《Shall Never Surrender》，曲调优美，唱词激昂向上，令人充满了斗志，更加调动了游戏的乐趣与激情。参与本次音乐制作的是一支好莱坞的摇滚乐队，叫做 Hypnogaja，这个名字取自睡眠与清醒间的半梦半醒状态。事实上他们的创作和推广大部分是通过电脑和网络，因此在电子乐上的运用可以说是炉火纯青。“我们借助 Myspace 和我们的网站等途径，亲自做了很多推广工作，我们用 Photoshop 制作我们自己的推广资料，亲自安排我们的巡回演出事项。我们会借助 iCal 和 Mail 工具，让一切了如指掌。利用这些技术，我们得以和那些比我们入行更早，更强的音乐人竞争。”尽管这是一种新形式的勇敢尝试，但在目前的情况看来还算不赖，至少，他们已经通过《鬼泣 4》来证明了自己卓越的才华和音乐天赋。



12 What You Are

作曲：植松伸夫 作词：坂口博信 演唱：Sheena Easton

When you touch me, it feels just like a dream
With the warmth that's in your eyes when you look at me
I hear your voice beside me
It whispers to me
I can't hide how it makes me feel
This shyness you see

I may never understand how deep it goes
But I know how I feel, what I hold deep in my heart
There's just no way to stop this
It's hopeless, but true
I feel this love more than anything
So what more can I do?

You know I thought I would be much stronger than I am
But then I feel the boleness that's inside my heart just melt away
And how I feel for you, and what I want to say
Keeps getting locked inside

I'd like to make what you are
Into someone irreplaceable
Who will always be by my side

I'd like to make what you are
Into something so wondrous in this life of mine
That I would love for all time

When you kiss me, I think I'm in a dream
With the warmth that's in your gaze when you look at me
Your eyes fill with emotion
Sparkling with tears
I feel this love, this is everything
But what more can I do?

You know I thought I would be more fragile than I am
But then my hands hold strong onto the truth I know and hold so dear
And with this gentle touch I hope I can express just how I feel for you

I'd like to make what you are
Into someone irreplaceable
Who will always be by my side

I'd like to make what you are
Into something so wondrous in this life of mine
That I would love for all time

I'd like to make what you are
Into something I can always feel
Near to me when I reach out my hands

I'd like to make what you are
Into something so wondrous in this life of mine
That I would love all time
That I would love for all time

当你触到我时 感觉就像是梦
你温柔的看着我
你的声音
在我耳畔低语
我无法隐藏
我的羞涩

我永远也不知道埋藏了多深
但我知道我心深处的感觉
它不停歇
它无希望 但却很真实
我感觉这种爱超越了一切
我还能做什么？

你知道吗 我原以为我应该更加坚强
但是我总是没有勇气
我对你的感觉 我想对你说的
一直锁在我心中

我想让你
成为我的惟一
永远在我身边

我想让你
成为我永远爱着的
生命中的奇迹

当你吻我时，我想这就像梦
你温暖的凝视着我
你动情的眼神
闪烁着泪光
我感觉这爱 就是一切
我还能做些什么？

你知道吗 我原以为我会更脆弱
但我握紧了双手面对现实
用这轻轻的一触 我希望可以传达我的心意

我想让你
成为我的惟一
永远在我身边

我想让你
成为我永远爱着的
生命中的奇迹

我想让你
成为我触手可及
永远感觉的存在

我想让你
成为我永远爱着的
生命中的奇迹
永远爱着的奇迹

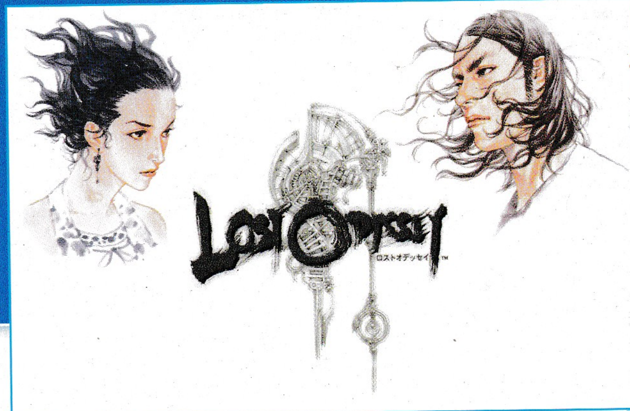


植松伸夫在游戏发售前层透露，本作的主题曲将由一位天皇歌后来演唱，果不其然。上世纪80年代的流行乐天后席娜·依丝顿（Sheena Easton），1959年4月27日出生于英国苏格兰的Belshill市。她是受到芭芭拉·史翠珊的电影《往日情怀》的影响而进入音乐界发展。在苏格兰皇家音乐戏剧学院深造期间，她受到EMI唱片公司的青睐并与她签约。1980年，Sheena Easton推出《Modern Girl》及《9 To 5》两首个人单曲，双双打进全英十大单曲排行榜，成为该榜有史以来首位同时在十大占有两个席次的女歌手。而植松在这首歌的创作上也极力为她打造一款天后级别的乐曲，在游戏的结尾，听到这样一首歌，真有一种“大片”结束的感觉。

13 终わりなき旅路

作曲：植松伸夫

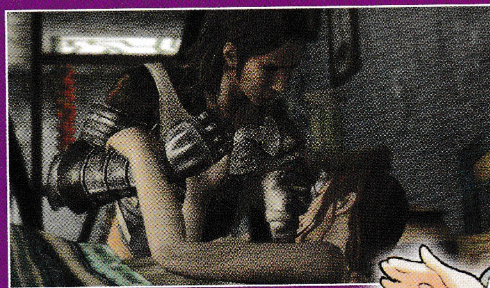
能够交到一个像植松伸夫这样的知己，坂口博信此生无憾了。从《蓝龙》、《远古封印之焰》，再到《失落的奥德赛》，植松大神总是全身心地投入创作。MistWalker短短的时间之内就能够将两款大作塑造成品牌，实在是因为两个小胡子之间的伟大友谊啊。正如凯姆一样，流浪的路途不是孤独的，同伴都在你的身边。这首曲子颇有美国西部拓荒时的那种悠闲感，悠扬的笛声仿佛是在指引你方向，轻快的吉他则给你力量，仿佛这悦耳的声音就是你最坚强的后盾，最忠实的伙伴。



14 Eclipse of Time

作曲：植松伸夫

“千年之梦”是《失落的奥德赛》的一个煽情环节，偏生它又是那么的好看，音乐小说的表现形式又更加容易表达了感情的抒发。这曲是千年之梦第一个故事的配乐，具体内容就不在这里剧透了，曲中竖琴的叮咚慢慢铺开了故事，也铺开了凯姆那沧桑的心中旅程。另外提一下，本作的中文版翻译得很强，玩到千年之梦可千万不要按过，慢慢地随着音乐去阅读，会让你很快泪流满面。



15 绿之风

作曲：光田康典



光田康典式的治愈系音乐，必然有繁复华美的民族乐器和浓烈的凯尔特风情。对于《灵光守护者》一个充满了阳光与异域风情的游戏，这首村中的主旋律时刻萦绕在玩家耳边，想必早就给你留下很深印象了，不过在本作中，光田的风格还是没有突破，实在是有些可惜啊。



我们玩游戏，查攻略，聊业界大事，看主机之争……
但我们向来 **很少关注过我们身边的故事**
现在，《游戏·人》献给你一本
由国内从业者、撰稿人、玩家、网友共同创作的
原创游人故事

GAMER ORIGINAL STORIES

游戏·人

第1季 小说版 2008.4

栾东 | 以后会想起三叔吗

货车开过来时，栾东闭上眼，冲向高速公路的中央……

太阳还没从地平线上升起，东方蒙蒙亮，云很低，冷风轻轻吹过，天地间一切都是灰色的。直到眼前笔直的一排导航灯突然熄灭，栾东才意识到新的一天又开始了。空气很凉，但带着一丝甜味，世界此时像一幅素描，只有清淡的线条，还没有开始喧嚣，植物们静静地等待着清晨的阳光……

NESS | 巴别塔

人似乎总是忘记，巴别塔并非上帝赐予，而是他们倾尽全力建造起来的。

2007年岁末，我在南方普降大雪之前回到了阔别六年的老家北关市，这是东北一座人口不足百万的小型海港城市。六年前刚刚盖好的火车站在我归来时已开始显得破旧颓败，听说郊区正在兴建新火车站。城市街道的变化只在于哪里多了许多高楼，其余风貌依旧，仍有剽悍的中年男子在闹市区卖刀展示东北民风，也仍有小贩被城管追着跑来跑去的热闹和悲凉……

徐继刚 | 老友记

曾经一直因博闻强记而沾沾自喜，但斯时斯境，我又极度希望自己能健忘，哪怕是选择性的失忆。

"你能不能永远离开电子游戏？"

父母和前女友都曾经在不同场合问过我这样的一个尖锐问题，然而本人的答案让他们大失所望。认真地审视过自己生活的圈子，日常交往的朋友里因电子游戏这个共同爱好而结识的占了一多半，虽然由于年龄关系导致对这项娱乐活动的热衷度正在不断消褪，但其产生的影响力依然左右着个人生活。

雪猹 | Working Title

在某个角落，有个叫梦想的小盒子，上面铺满了岁月的尘埃。

他曾经很自豪地认为，将来有一天，跟他的儿子说："你老子是为梦想打拼过的！"但实际上，除了能获得一点自欺欺人的安慰之外，他的生活依然如故，该干什么还得干，干不成的还是干不成。尤其是当一个人发呆的时候，他总觉得他的人生到头了，这让他无比沮丧。

太刀 | 玩游戏的都是好人

BlueCube | 梦不醒

雨滴 | 3厘米——理想和现实的距离

食物 | 年华·约定

草虫 May | 离歌

更多精彩文章敬请期待……

GAMER ORIGINAL STORIES

游戏·人 小说版

中国玩家身边的故事

4月中旬 全国上市

ISBN 7-88578-116-3


具体上市时间请关注《游戏机实用技术》、《游戏城寨》近期预告及levelup.cn书刊预告。

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

